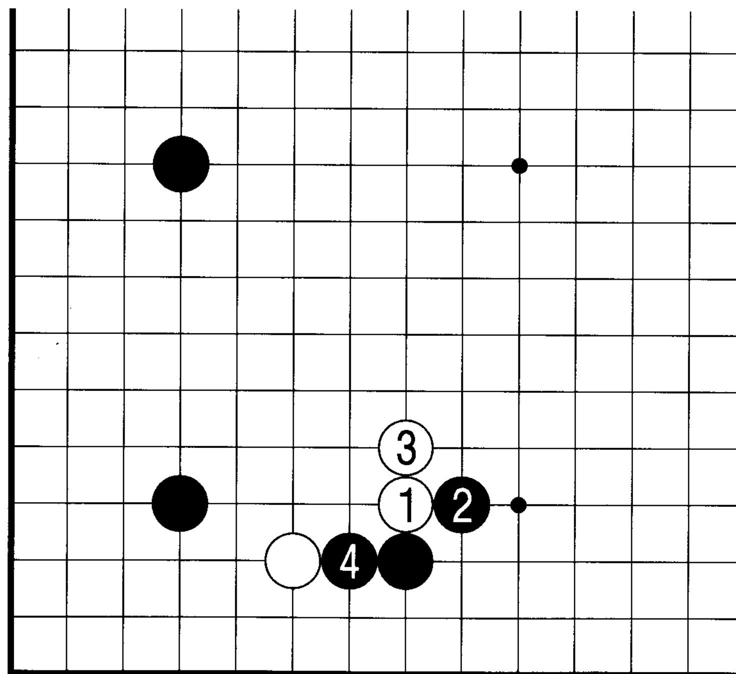
VISIT…

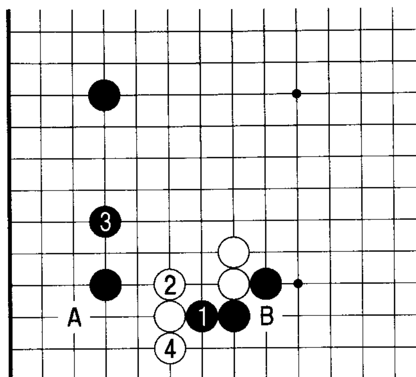
LANZAROTE Caliente.com

제 26 형

중앙을 중시



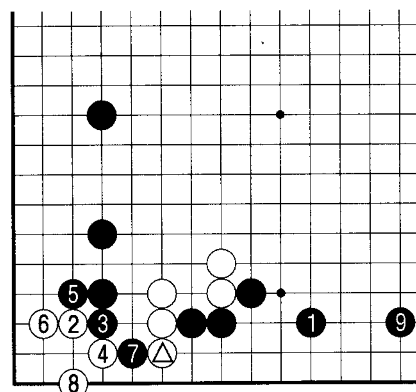
백1로 붙이고 흑2 때 백3으로 뻗은 것은 중앙을 중시한 것이다. 계속해서 흑4로 치받은 것은 백 모양에 흠집을 남기자는 뜻인데 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

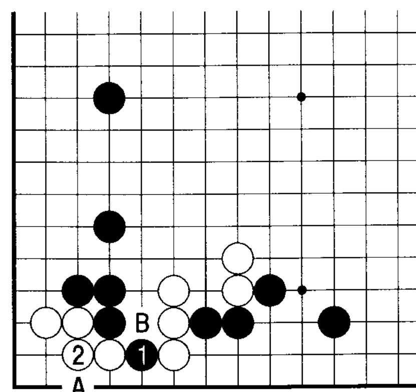
흑1로 치받으면 백은 2로 뻗는 한수이다. 계속해서 흑3으로 지켰을 때 백4로 내려선 수가 눈여겨볼 만한 맥점. 이후 백은 A와 B를 맞보기로 하고 있다.



2도

2도(호각의 갈림)

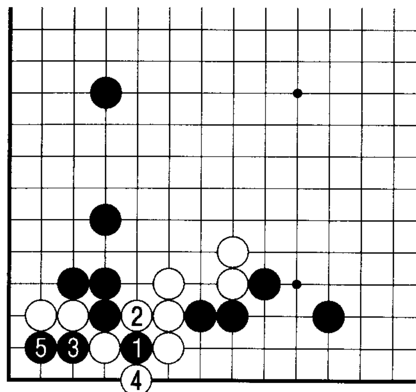
백Ⓐ로 내려서면 흑은 1로 날일자해서 끊기는 약점을 보강해야 한다. 계속해서 백2로 3·三 침입하고 이하 백8까지가 기본 정석이다.



3도

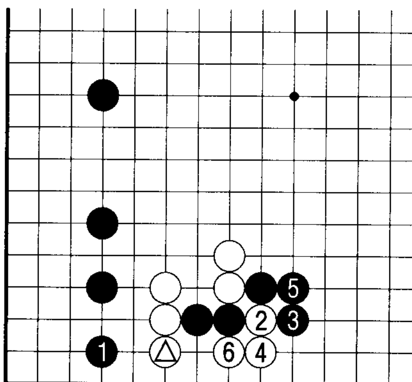
3도(백의 실수)

전도의 수순 중 흑1로 끼웠을 때 A에 호구치지 않고 단순히 2로 잇는 것은 좋지 않다. 이 형태는 전도와 달리 흑이 B로 이엇을 때 완생이 아니라는 것이 큰 차이점이다.



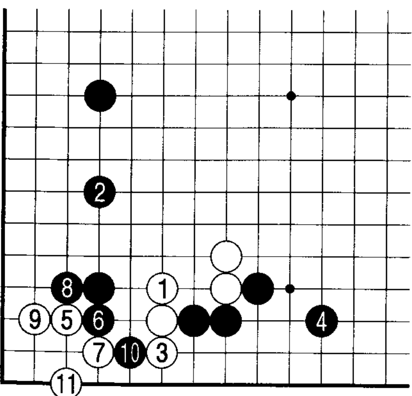
4도(흑, 만족)

흑1로 끼웠을 때 백2로 단수쳐서 흑 한점을 잡는 것은 대악수이다. 흑은 3으로 끊은 후 5로 막아 귀를 제압할 수 있다.



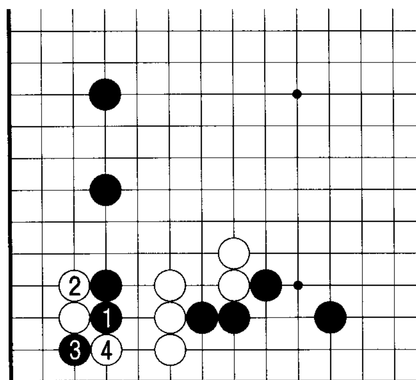
5도(백, 만족)

백△로 내려섰을 때 끊기는 약점을 보강하지 않고 1로 한칸 뛰어 귀를 지키는 것은 좋지 않다. 백은 2로 끊는 것이 좋은 수로 이하 백6까지 흑 두점을 취해 충분한 모습이다.



6도(흑, 만족)

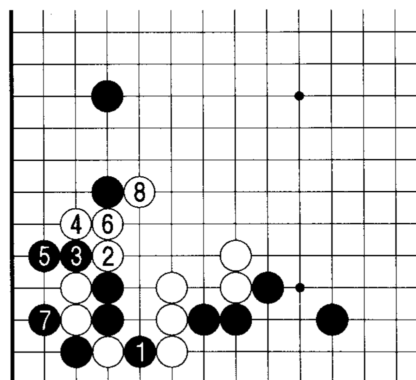
백1 때 흑2로 두칸 벌린 것은 좌변 화점과의 간격을 고려한 것이다. 계속해서 백3으로 내려서고 이하 백11까지 진행된다면 2도의 기본 정석과 비교해 볼 때 흑이 유리하다.



7도

7도(백의 반발)

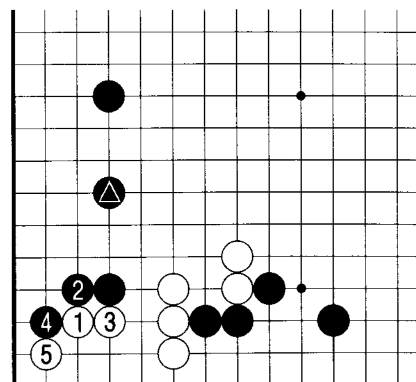
흑1로 막았을 때 백4에 젖힌 수로는 2로 밀어 올리는 것이 적절한 반발수이다. 계속해서 흑3으로 젖힌다면 백4로 끊는 것이 묘수이다. 계속해서 ……



8도

8도(백, 만족)

전도에 계속해서 흑은 1로 단수칠 수밖에 없는데 백2로 젖힌 후 흑3 때 백4 이하 8까지 처리하는 것이 요령이다. 이 결과는 흑의 실리에 비해 백의 세력이 돋보인다.



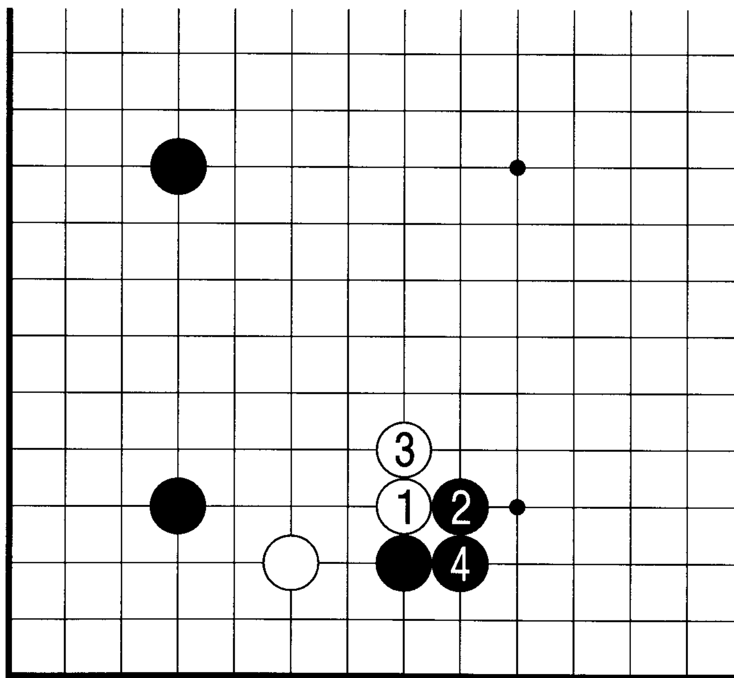
9도

9도(정석)

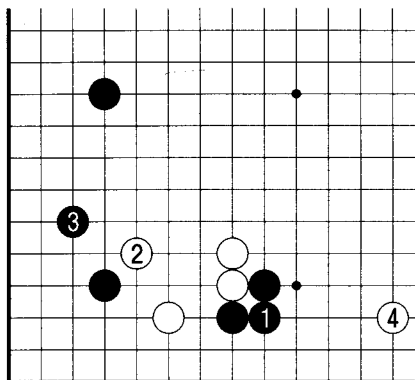
흑▲와의 간격이 넓은 만큼 백1 때 흑은 2로 물러서서 받는 것이 정수이다. 계속해서 백3으로 연결하고 흑4, 백5까지가 기본 정석이다.

제 27 형

공격적인 이음

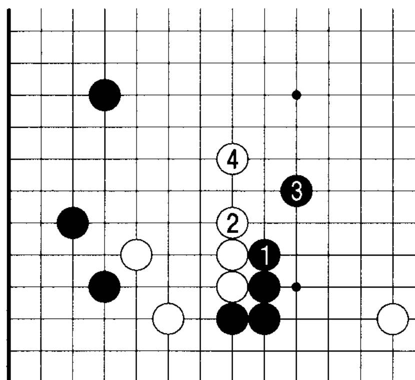


백1로 붙이고 흑2, 백3까지 진행되었을 때 흑4로 이은 것은 백을 강화시켜 주지 않겠다는 공격적인 발상이다. 그럼 흑4 이후의 진행을 살펴보기로 한다.


1도

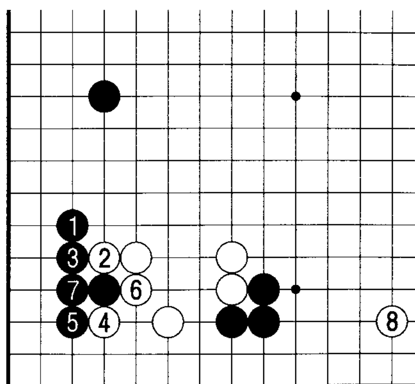
1도(정석)

흑1로 이으면 백은 2로 날일자하는 것이 요령이다. 흑3으로 받는 정도일 때 백4로 협공하게 되는데 쌍방 호각의 갈림이다.


2도

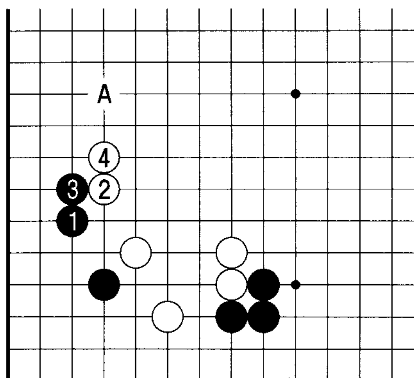
2도(중앙전)

전도에 계속해서 흑은 1로 밀어 올린 후 백2 때 흑3으로 날일자하는 것이 행마법이다. 백도 4로 한칸 뛰어 진출하게 되는데 장차 중앙전이 관건이다.


3도

3도(백의 활용)

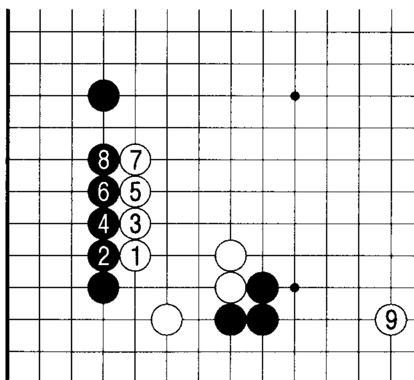
흑1 때 백은 2로 미는 수도 성립한다. 흑3으로 받는 정도일 때 백4로 붙여 이하 흑7까지 철저히 선수하겠다는 것이 백의 작전이다. 그러나 이 형태는 자신이 강화된 반면에 흑을 굳혀준 의미가 있다.



4도

4도(공격적인 씨움)

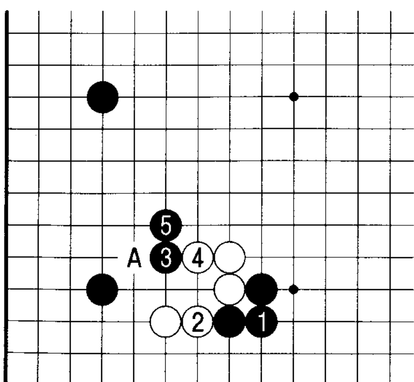
A 방면에 흑돌이 없다면 흑1 때 재차 백2로 날일자해서 씌우는 수도 성립한다. 흑3에는 백4로 뻗어 자신의 형태를 강화시키는 것이 행마의 요령이다.



5도

5도(실리를 중시)

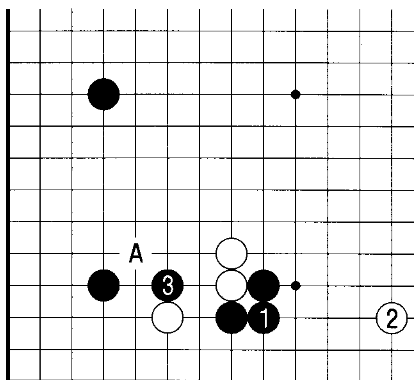
백1로 날일자했을 때 흑2로 받는 것은 약간 의문이다. 백은 3으로 민 후 이하 흑8까지 선수로 세력을 쌓는 것이 요령이다. 백9로 공략하면 왼쪽의 백 세력이 빛을 발하는 모습이다.



6도

6도(백, 불만)

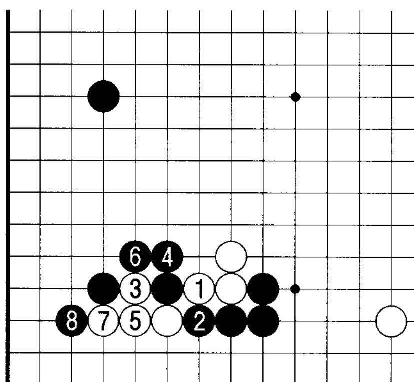
흑1로 이었을 때 A로 날일자하지 않고 단순하게 백2로 치받는 것은 형태에 얽매인 속수이다. 흑3이 통렬한 공격의 급소로 백4, 흑5까지 흑이 우세한 결말이다.



7도

7도(수순착오)

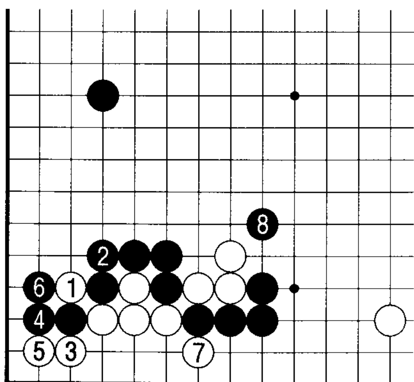
흑1로 이엇을 때 백A를 선수하지 않고 곧장 백2로 협공하는 것은 수순착오이다. 흑3으로 막는 것이 백의 실수를 추궁하는 좋은 수이다. 계속해서 ……



8도

8도(강력한 대응)

전도에 계속해서 백1로 젖힌다면 흑은 2로 끊는 것이 강수이다. 계속해서 백3으로 단수친 후 이하 백7까지 도전해 온다면 이하 흑8까지 강력하게 맞서는 것이 좋다.



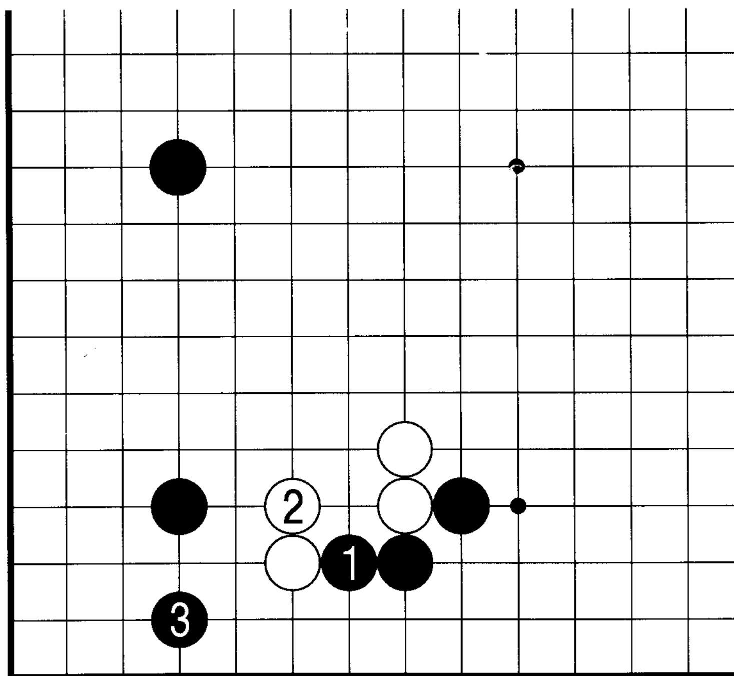
9도

9도(흑, 만족)

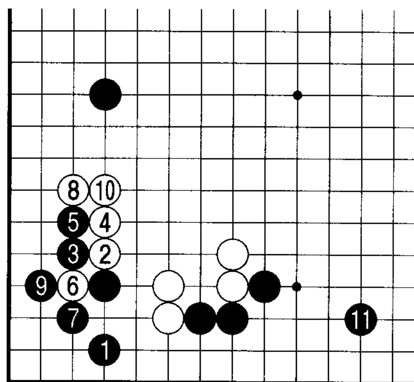
전도에 계속해서 백은 1로 단수친 후 이하 백7까지 자체 삶을 도모하는 정도이다. 결국 선수가 흑에게 돌아오게 되는데 흑8로 씌워 백 석점을 제압하면 이 결과는 흑이 우세하다.

제 28 형

실리를 중시

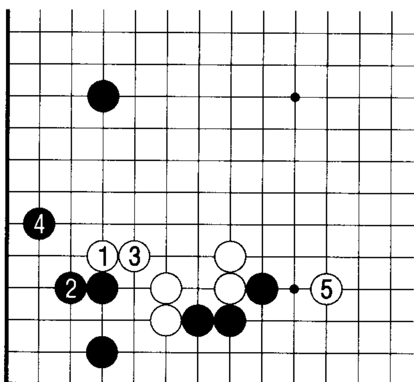


흑1, 백2 때 흑3으로 한칸 뛴 것은 실리를 중시한 수법이다. 그럼 흑3으로 한칸 뛴 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

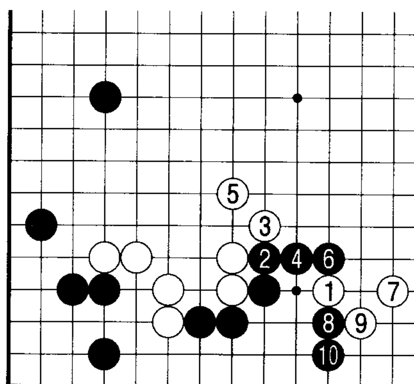
1도(정석)

흑1로 한칸 뛰면 백은 2로 붙이는 것이 좋은 행마법이다. 계속해서 흑3에는 백4로 뻗고 흑5 때 백6으로 끊는 것이 예정된 수순으로 이하 흑11까지가 기본형이다.


2도

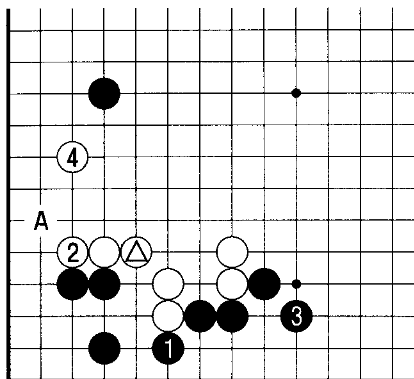
2도(정석)

백1로 붙였을 때 흑은 2로 물러서는 수도 성립한다. 계속해서 백3에는 흑4로 날일자하는 것이 요령이다. 백은 5로 협공해서 공세를 취하게 되는데 ……


3도

3도(호각)

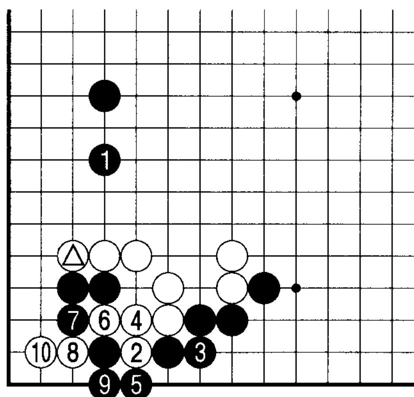
백1로 공격하면 흑은 2로 밀어 올린 후 백3 때 흑4로 진출하는 정도이다. 계속해서 백5로 호구치고 이하 흑10까지가 예상되는 진행인데 피차 불만없다.



4도

4도(흑, 불만)

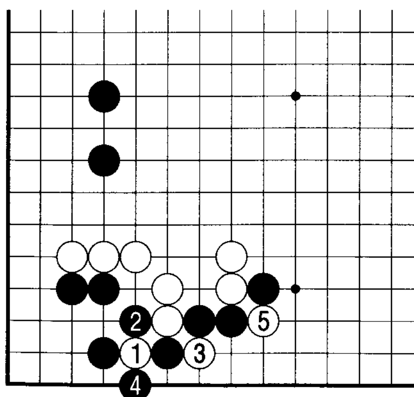
백◬로 뻗었을 때 흑A로 날일자하지 않고 1로 넘는 것은 실리에 연연한 악수이다. 백은 2로 막은 후 흑3 때 백4로 전개하는 것이 좋은 수순으로 흑이 불리한 결말이다.



5도

5도(백, 충분)

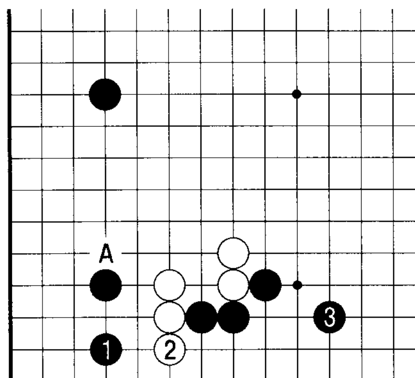
전도의 수순 중 백◬로 막았을 때 흑1로 공격해 온다면 백2로 끼우는 것이 좋은 수이다. 계속해서 흑3으로 잇는다면 백4로 이은 후 이하 10까지 흑 석점을 취해 충분하다.



6도

6도(백, 만족)

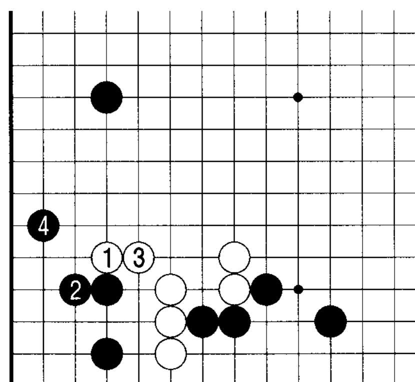
백1 때 흑2로 단수친다면 백3을 선수한 후 5에 끊는 것이 수순이다. 이후는 흑이 어떻게 변화해도 좋은 결과를 기대할 수 없다.



7도

7도(흑, 우세)

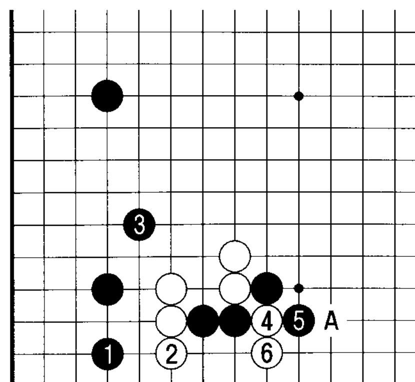
흑1로 한칸 뛰었을 때 백A로 붙이지 않고 2로 내려서서 연결을 방해하는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 날일자해서 양쪽을 모두 둔 모습이다.



8도

8도(수순착오)

전도에 계속해서 백1로 붙인 후 3으로 뻗는 것은 수순착오이다. 흑4로 날일자해서 진출하고 나면 백은 일방적으로 쫓기는 신세가 된다.



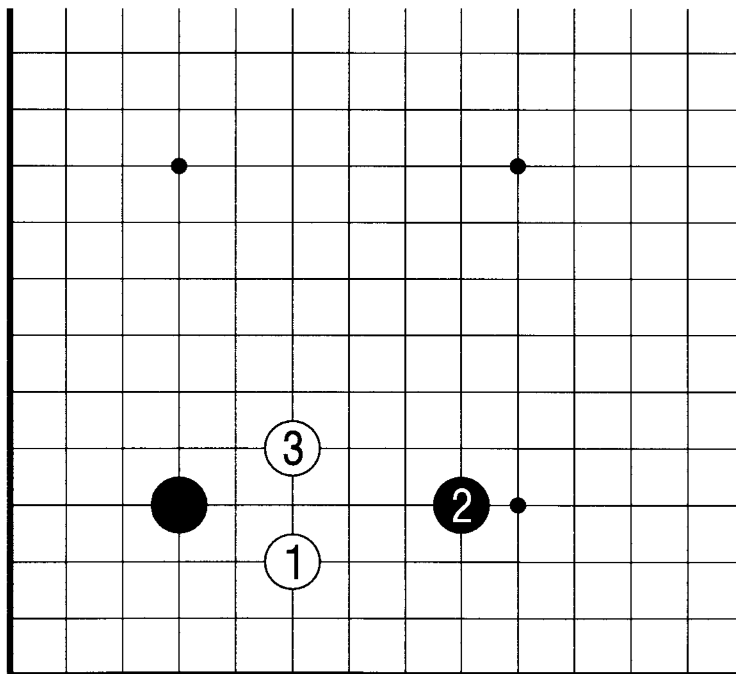
9도

9도(백, 충분)

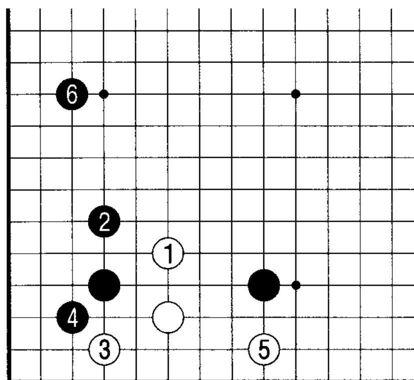
흑1, 백2 때 흑A 날일자하지 않고 3으로 두는 것은 찬성할 수 없다. 백은 4로 끊는 것이 강수로 흑5, 백6까지 흑 두점을 취해서 충분하다.

제 29 형

두칸 높은 협공

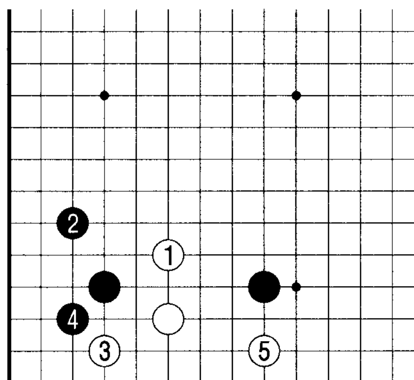


백1로 걸쳤을 때 흑2의 두칸 높은 협공은 근래에 와서 가장 많이 등장하는 협공수이다. 그럼 백3으로 한칸 뛴 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

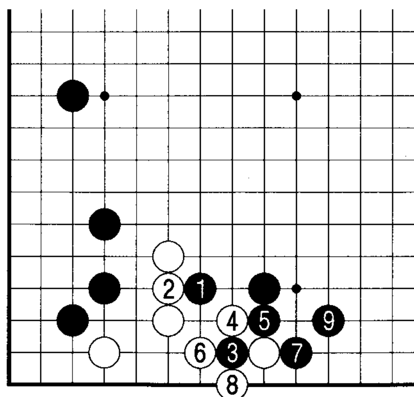
1도(기본 정석)

백1로 한칸 뛰면 흑도 2로 한칸 뛰는 것이 보통이다. 계속해서 백3으로 날일자하고 흑4 이하 백5까지가 기본 정석이다.


2도

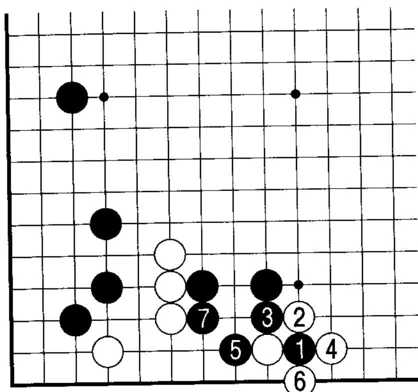
2도(호각의 변화)

백1 때 흑은 2로 날일자해서 두는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 날일자하고 이하 백5까지 전도와 대동소이한 결말이다.


3도

3도(후속수단)

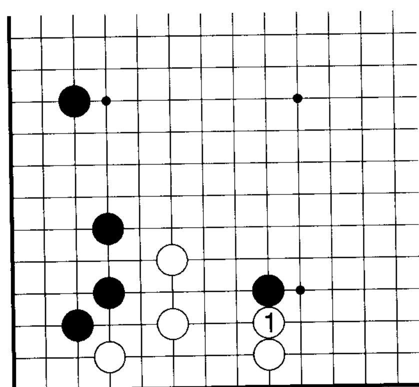
1도의 기본 정석이 이루어지고 난 후 흑에겐 1로 들여다본 후 백2 때 흑3으로 붙여 형태를 정비하는 수단이 남아 있다. 이하 흑9까지가 기본형이다.


4도

4도(흑의 강경수단)

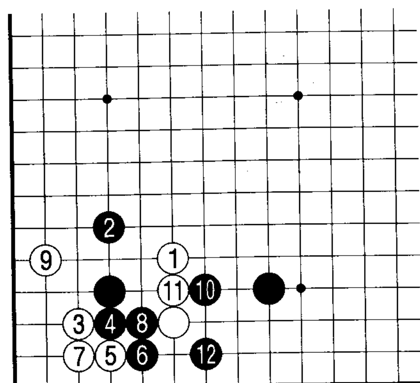
상황에 따라선 흑1로 붙이는 수도 성립한다. 백은 2로 젖힌 후 이하 6까지 흑 한점을 잡게 되는데 흑으로선 이하 흑7까지 좌우 백을 분단시킬 수 있다.

그러나 먼저 손해를 보는 만큼 신중을 기해야 한다.


5도

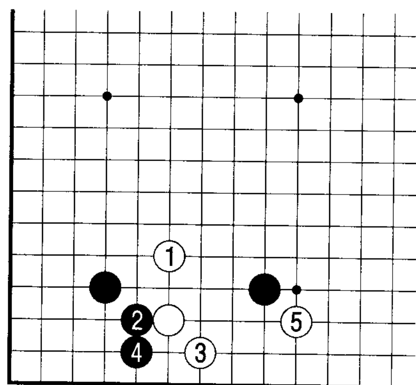
5도(백의 보강)

흑으로부터 활용수단을 없애기 위해선 백1로 치받는 것이 호착이다. 이렇게 보강해 놓으면 더이상 수단의 여지가 없다.


6도

6도(백, 불만)

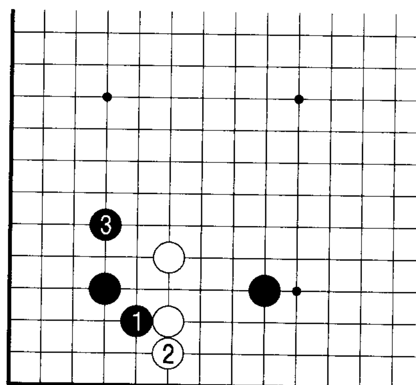
백1, 흑2 때 곧장 백3으로 3·三 침입하는 것은 좋지 않다. 이하 백9까지 기본 정석이 이루어지고 난 후 흑은 10으로 들여다보는 것이 호착이다. 백11을 기다려 흑12로 넘고 나면 이 결과는 흑이 유리하다.



7도

7도(백, 만족)

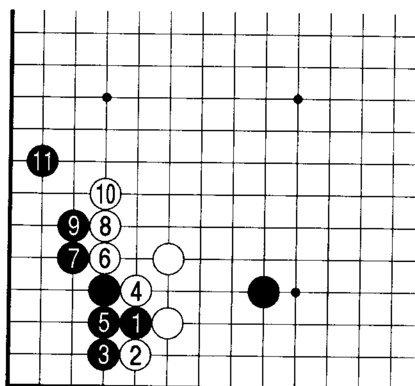
백1로 한칸 뛰었을 때 흑2로 마늘모 붙이는 수는 특별한 경우가 아니면 대부분 악수이다. 백은 3으로 마늘모 하는 것이 호착으로 흑4를 기다려 백5로 진출해서 충분하다.



8도

8도(흑의 활용)

흑1 때 백2로 내려서는 것은 흑에게 선수로 활용당한 꼴이다. 흑3으로 한칸 뛰고 나면 기본 정석과 비교해 볼 때 백이 불리하다.



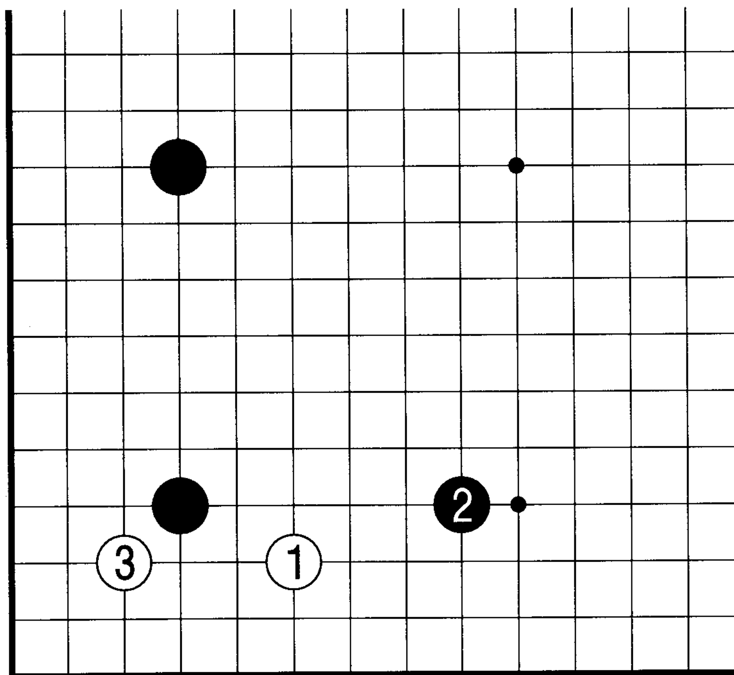
9도

9도(백, 불만)

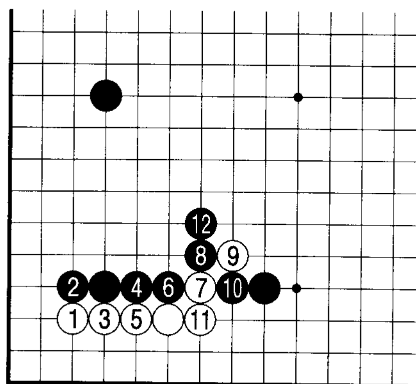
흑1 때 백2로 젖힌 후 백4 이하 흑11까지 결정짓는 것은 찬성할 수 없다. 얼핏 백 세력이 두터운 것 같지만 귀의 흑집을 굳혀준 손실이 크다.

제 30 형

간명한 3·三 침입

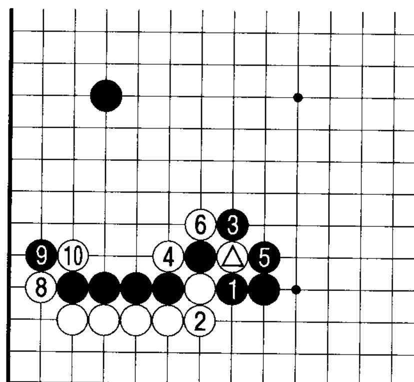


백1, 흑2 때 백3으로 3·三 침입한 것은 알기 쉽게 실리를 차지하겠다는 뜻이다. 백3 이후의 진행을 살펴본다.


1도

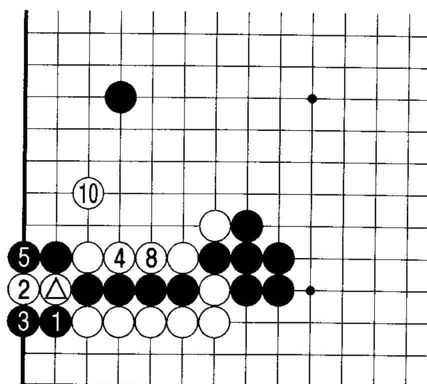
1도(정석)

백1로 3·三 침입하면 주변 돌의 배석상 흑은 2로 막는 것이 좋다. 계속해서 백3으로 연결하고 이하 흑12까지가 기본 정석이다.


2도 ❼ … △

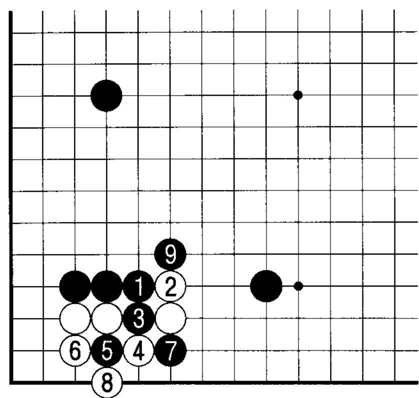
2도(흑의 욕심)

전도의 수순 중 흑1로 단수치고 백2로 이었을 때 축이 유리하다고 해서 흑3으로 단수치는 것은 좋지 않다. 이때는 백4로 끊는 것이 호착으로 이하 백10까지 처리하는 것이 수순이다.


3도 ⑥, ❾ … △

3도(흑, 곤란)

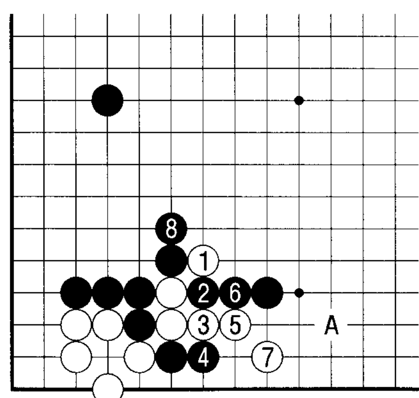
전도에 계속해서 흑1로 단수친다면 백2로 키워 죽이는 것이 수순이다. 계속해서 흑3으로 단수친다면 백4로 수를 조인 후 이하 10까지 처리해서 흑이 곤란하다.



4도

4도(백의 변화)

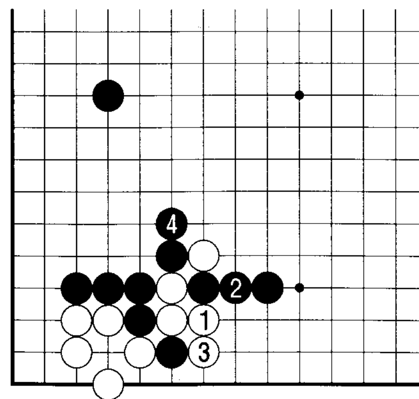
흑1로 호구자리 급소를 차지했을 때 백2로 밀어 올리는 변화이다. 이때는 흑3·5로 절단해서 백의 응수를 엿보는 것이 좋은 수순이다. 백6으로 잡을 수밖에 없을 때 흑7·9로 중앙을 봉쇄하는 것이 요령이다.



5도

5도(정석)

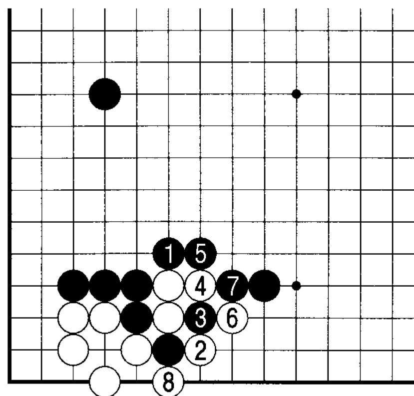
전도 이후 백은 1로 젖히게 되는데 흑2 이하 8까지 처리하는 것이 좋은 수순이다. 이 형태는 장차 A 부근이 모두 선수로 듣는다.



6도

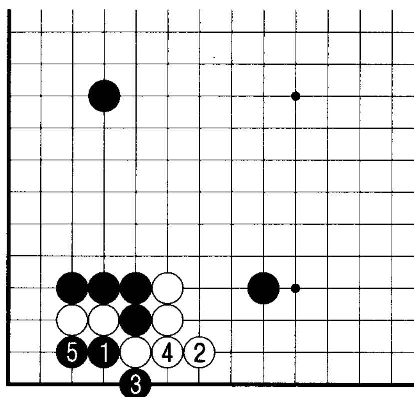
6도(흑, 미흡)

백1로 단수쳤을 때 흑이 전도처럼 처리하지 않고 단순히 2로 잇는 것은 좋지 않다. 백3으로 잡고 나면 흑은 4로 뻗어야 하는데 전도와 같은 활용수가 없는 만큼 흑이 불리하다.


7도

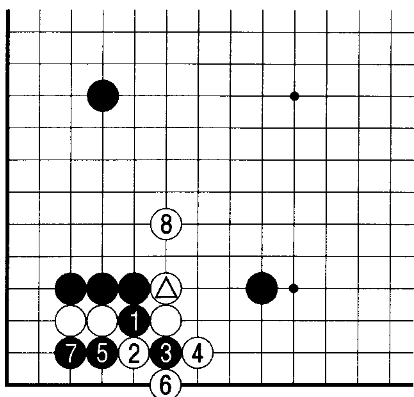
7도(흑, 만족)

흑1로 젖혔을 때 백이 5로 젖히지 않고 곧장 2로 단수치는 것은 수순착오이다. 흑은 3으로 끊은 후 이하 7까지 중앙을 봉쇄하는 것이 좋은 수순으로 선수로 형태를 결정지을 수 있다.


8도

8도(흑, 만족)

기본 정석 수순 중 흑1로 끊었을 때 백2로 호구치는 것은 흑3의 선수활용이 쓰라리다. 백4를 기다려 흑5로 단수치면 백이 불리한 결말이다.

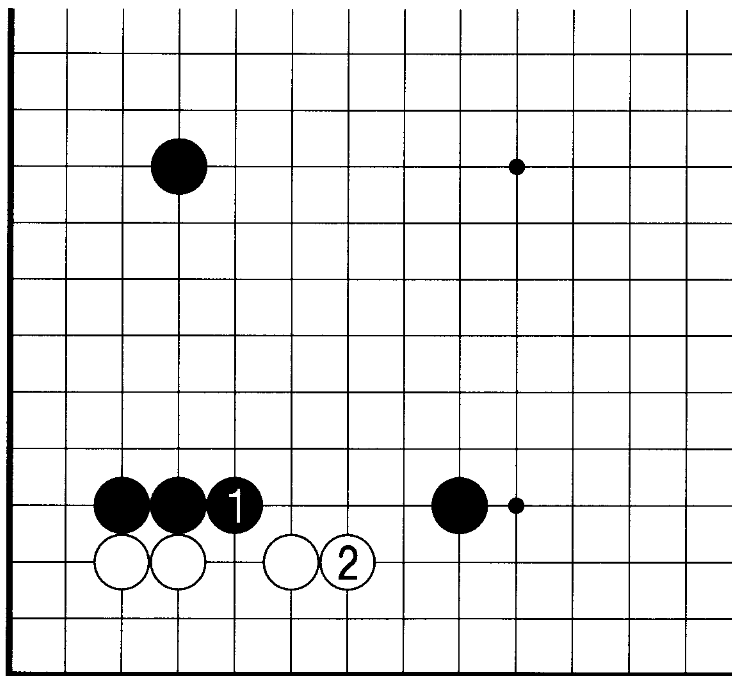

9도

9도(백, 만족)

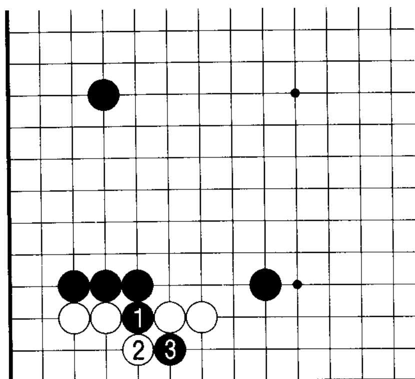
백△로 밀어 올렸을 때 흑1·3으로 나가 끊는 것은 수순착오이다. 백은 4·6으로 흑 한점을 취한 후 흑7 때 백8로 한칸 뛰어 대만족이다.

제 31 형

약점을 활용



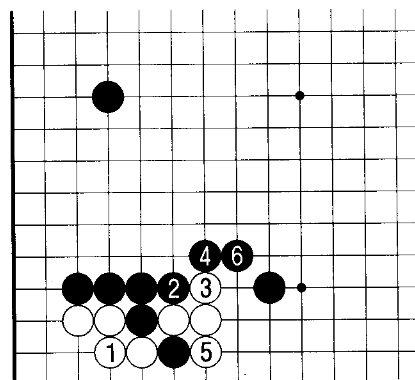
흑1 때 백2로 늘어선 수는 흑에게 봉쇄를 허용하지 않겠다는 뜻이다. 그러나 흑은 상대의 약점을 활용해서 외곽을 봉쇄할 수 있다.



1도

1도(수순)

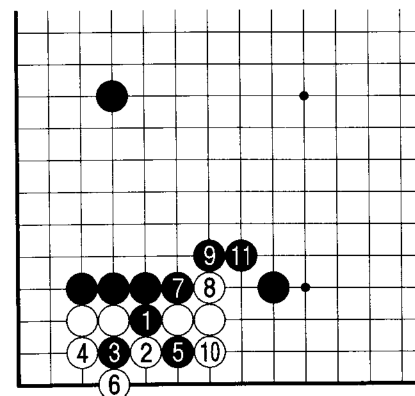
흑은 1·3으로 나가 끊는 것이 백의 약점을 활용해서 외곽을 봉쇄하는 좋은 수순이다. 흑 1·3이면 백은 한점을 잡을 것인지 이을 것인지 선택해야 한다.



2도

2도(정석)

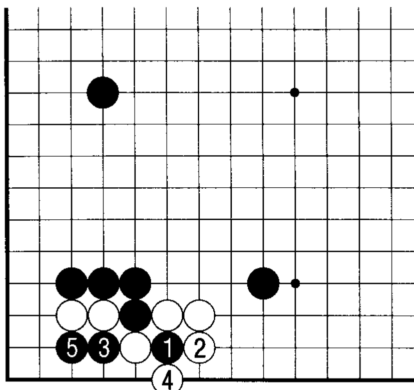
백은 1로 잇는 것이 정수이다. 계속해서 흑은 2로 민 후 4로 젖히는 것이 끊어 둔 한점을 활용하는 요령이다. 백5로 보강하는 정도일 때 흑6으로 뻗으면 흑의 봉쇄가 성공을 거둔 모습이다.



3도

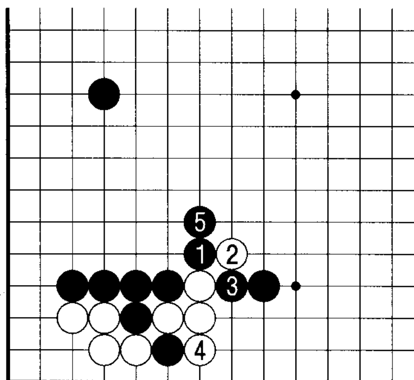
3도(흑. 수순착오)

흑1, 백2 때 흑3으로 끊는 것은 약간 손해의 의미가 있다. 계속해서 백4로 단수치고 이하 흑11까지 전도와 거의 비슷한 진행인데 흑으로선 한점을 잡힌 만큼 손해이다.


4도

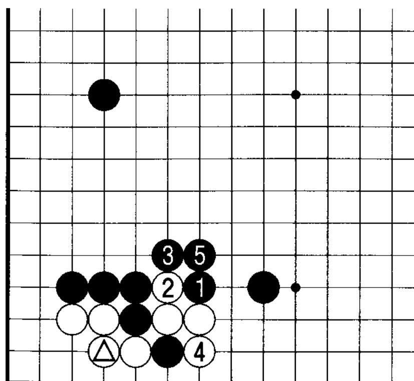
4도(흑, 만족)

흑1로 끊었을 때 백2로 단수치는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 끊은 후 5에 단수쳐서 귀를 제압하는 것이 좋다. 이 결과는 흑이 유리하다.


5도

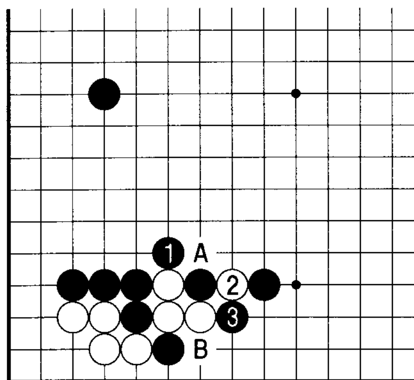
5도(흑, 두텁다)

2도의 수순 중 흑1로 젖혔을 때 백2로 되젖힌다면 흑3으로 끊는 것이 좋다. 백4가 불가피할 때 흑5로 뻗으면 흑이 두텁다.


6도

6도(다른 봉쇄법)

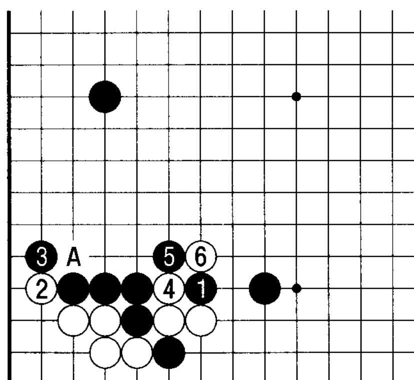
백△로 이엇을 때 흑은 1로 붙여 봉쇄하는 수도 성립한다. 계속해서 백은 2로 찌른 후 4에 후퇴해야 하는데 흑5로 이어 목적을 달성할 수 있다.



7도

7도(백, 곤란)

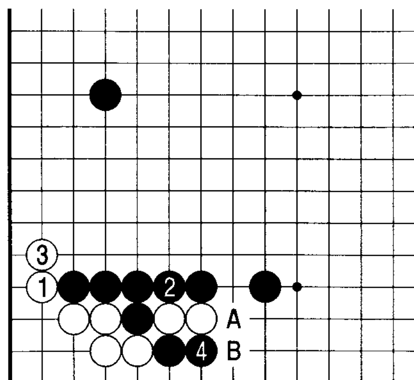
흑1로 막았을 때 백2로 단수치는 수는 성립하지 않는다. 이때는 흑3으로 되끊는 것이 맥점으로 백A 따낸다면 흑B로 단수쳐서 백이 곤란하다.



8도

8도(백의 수순)

흑1로 붙이면 백은 2로 젖히는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 흑3으로 막는다면 백4·6으로 단수치는 것이 수순으로 흑은 A의 약점 때문에 응수가 곤란한 모습이다.



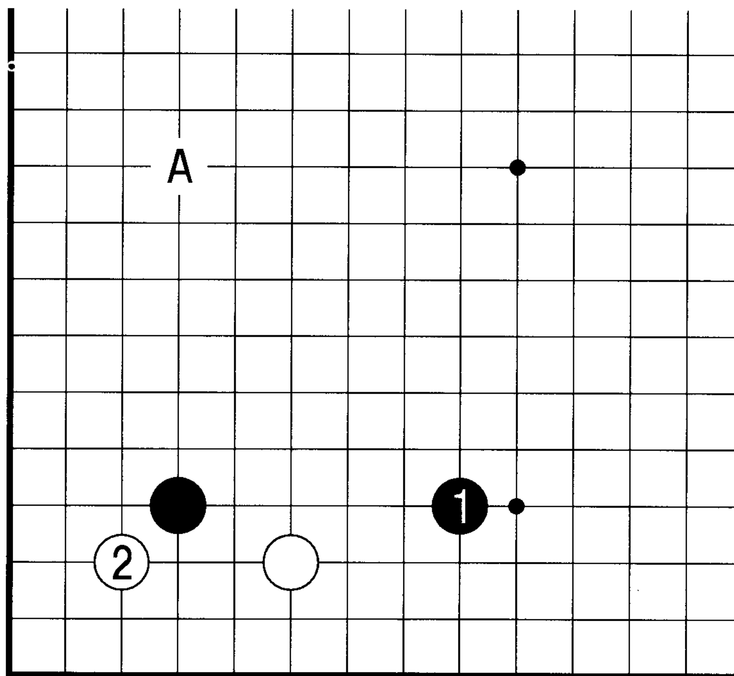
9도

9도(정석)

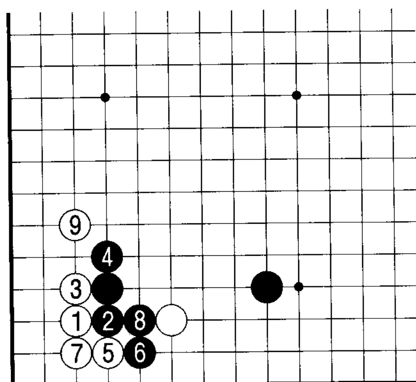
백1로 젖히면 흑은 2로 잇는 것이 정수이다. 계속해서 백3으로 뻗고 흑4로 단수치는 것은 피차 당연한 기세이다. 이후 백A로 달아나는 것은 흑B로 백이 안된다.

제 32 형

실리를 중시한 3·三 침입

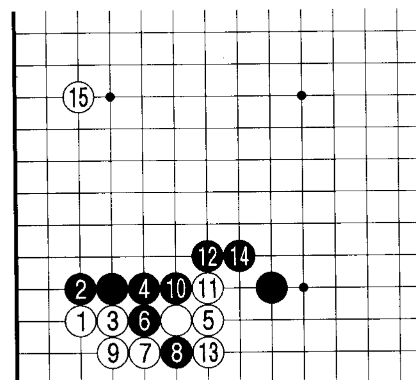


흑1로 협공했을 때 백2로 3·三 침입한 것은 간명하게 실리를 차지하겠다는 뜻이다. A 방면에 흑돌이 없다는 것을 염두에 두고 다음의 진행을 검토해 본다.


1도

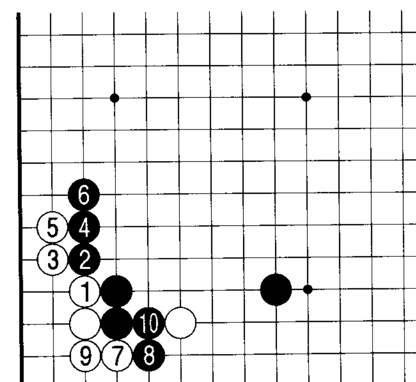
1도(기본 정석)

백1로 3·三 침입하면 흑은 2로 막는 것이 올바른 방향이다. 계속해서 백3으로 밀고 이하 백9까지가 기본 정석이다.


2도

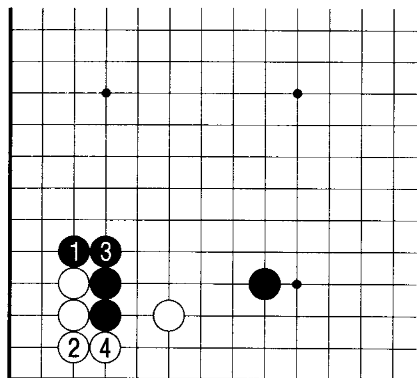
2도(흑, 방향착오)

백1 때 흑2로 막는 것은 방향착오이다. 이하 흑14까지 앞에서 살펴본 수순 그대로인데 선수를 취한 백이 15로 갈라치면 흑 세력의 가치가 대폭 삭감된 모습이다.


3도

3도(흑, 만족)

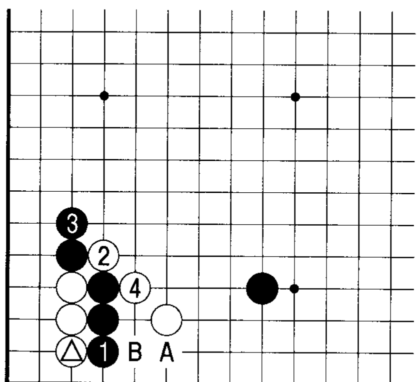
백1로 밀었을 때 곧장 흑2로 막는 것은 무리수이다. 그러나 백이 3으로 젖힌 후 이하 9까지 안정에 연연한다면 이하 흑10까지 처리해서 흑이 유리하다.



4도

4도(백, 충분)

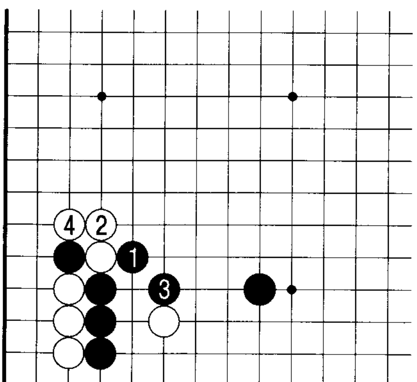
흑1로 젖히면 백은 2로 내려서는 것이 적절한 응수법이다. 계속해서 흑3으로 잇는다면 백4로 연결해서 충분한 모습이다.



5도

5도(흑, 곤란)

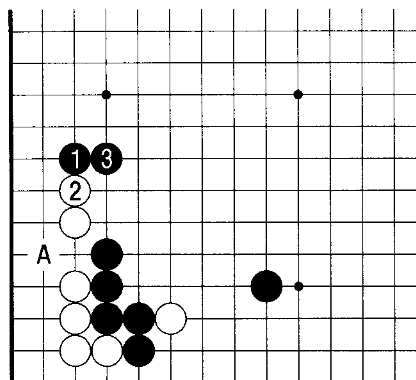
백△ 때 흑1로 내려서는 것은 무리이다. 백은 2로 끊는 것이 강수로 흑3을 기다려 백4로 젖히면 흑 석점이 잡히게 된다. 이후 흑A에는 백B로 안된다.



6도

6도(백, 만족)

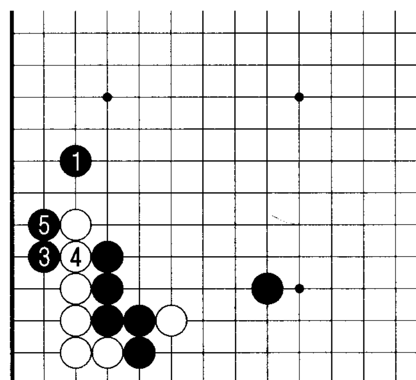
흑이 전도의 진행을 피해 1로 단수친 후 3으로 호구쳐서 보강한다면 백4로 단수쳐서 흑 한점을 취할 수 있다.



7도

7도(정석 이후)

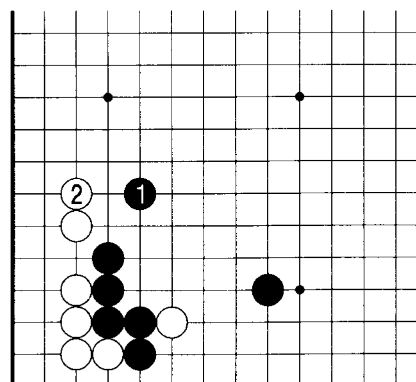
1도의 기본 정석이 이루어지고 난 후 흑은 1로 바짝 다가서는 것이 A의 치중을 노려 선수가 된다. 백2는 A의 약점을 선수로 보강하는 요령이다.



8도 ② ··· 손뺌

8도(백, 미생마)

흑1 때 백이 손을 빼는 것은 특별한 경우가 아니면 대부분 좋지 않다. 흑3이 백의 근거를 박탈하는 급소점으로 백4, 흑5까지 백은 미생마가 될 가능성이 높다.



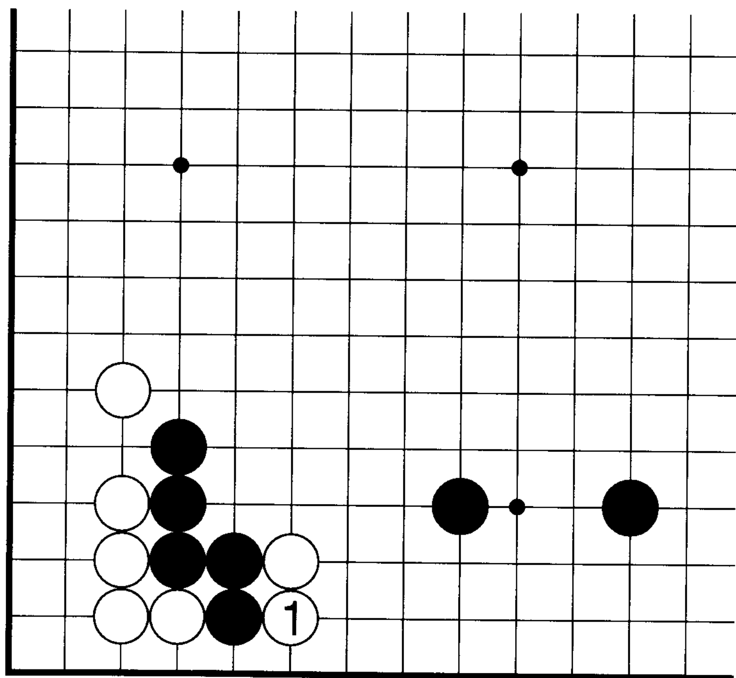
9도

9도(중앙을 중시)

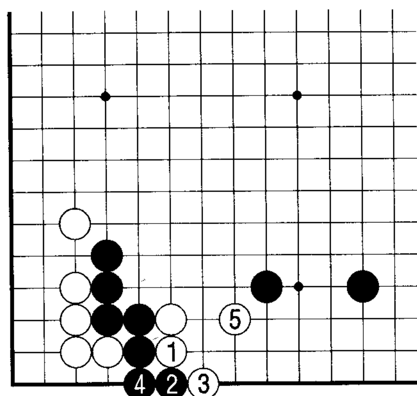
흑은 중앙을 중시하고 싶다면 1로 날일자하는 것이 좋다. 백2로 쌍점을 선 것은 두터운 보강수단이다. 백2를 생략하면 반대로 흑2로 붙이는 것이 급소가 된다.

제 33 형

정석 이후

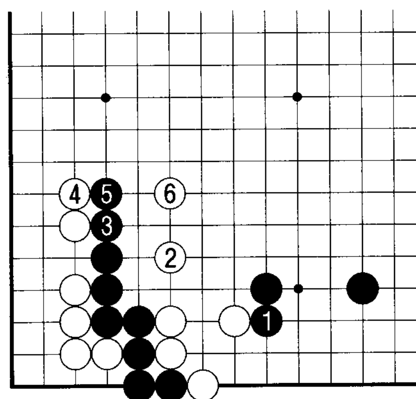


앞에서 살펴본 기본 정석이 이루어지고 난 이후의 진행이다. 백1로 내려서는 것이 흑 모양의 급소점. 그럼 백1 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

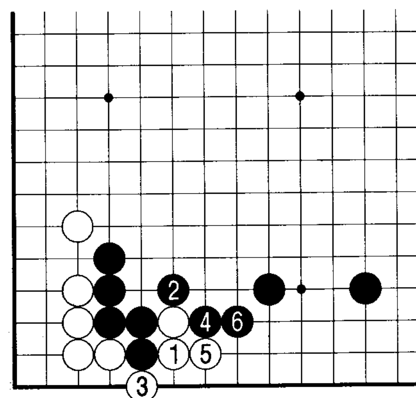
1도(백, 수습)

백1 때 흑2로 젖혀 건너는 것을 방해하는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 단수친 후 5에 한칸 뛰어 간단히 수습된 모습이다.


2도

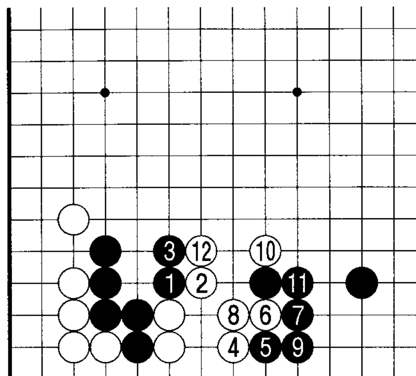
2도(백, 호조)

전도 이후 흑은 1로 막아 공세를 취해야 하는데 백2로 한칸 뛰어 나가면 더이상 공격이 안 된다. 흑3·5에는 백4·6으로 응수해서 백 호조의 형태이다.


3도

3도(흑의 정수)

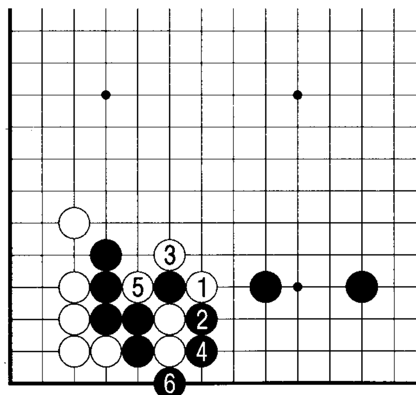
백1 때 흑은 2로 젖히는 것이 정수이다. 계속해서 백3으로 넘는다면 흑4로 젖힌 후 백5 때 흑6으로 연결해서 흑이 두텁다.



4도

4도(백, 만족)

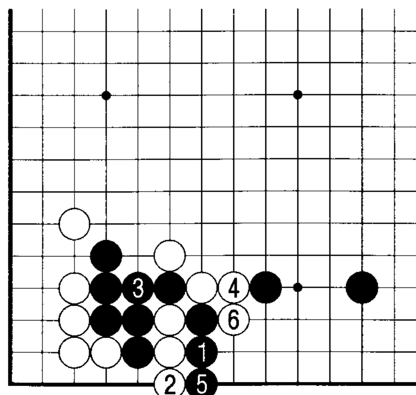
흑1로 젖히면 백은 2로 되젖히는 것이 요령이다. 계속해서 흑3으로 뻗는다면 백4로 한칸 뛴 후 이하 12까지 처리해서 백이 유리하다.



5도

5도(적절한 절단)

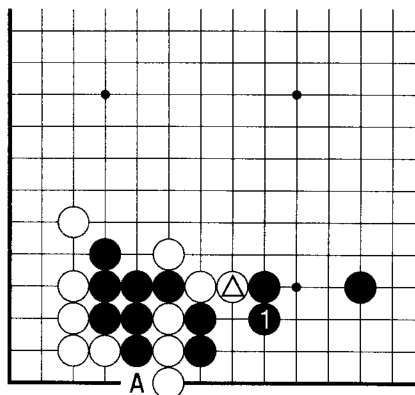
백1로 젖혔을 때 흑은 2로 끊는 것이 적절한 행마법이다. 계속해서 백3으로 단수친다면 흑4·6으로 넘는 것이 수순으로 이 결과는 흑이 유리하다.



6도

6도(백의 정수)

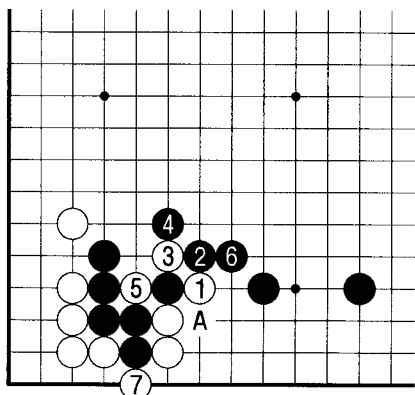
흑1로 단수쳤을 때 백은 2로 내려서는 것이 정수이다. 흑3으로 이을 수밖에 없을 때 백4로 치받는 것이 올바른 수순으로 흑5로 잡는다면 백6으로 뚫어서 백이 유리하다.



7도

7도(정석)

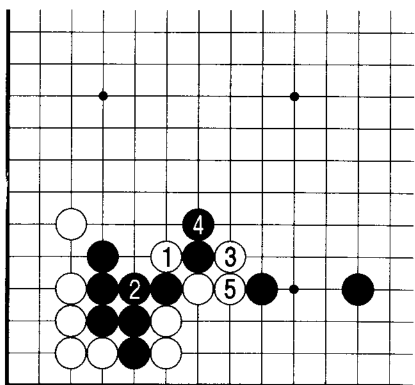
전도의 수순 중 백△로 치받으면 흑은 1로 내려서는 것이 올바른 응수이다. 계속해서 백은 A에 넘는 수를 엿보게 된다.



8도

8도(호각)

백1 때 흑A에 끊은 수로는 흑2로 이단젖히는 수도 성립한다. 백3으로 단수친다면 흑4로 되단수치는 것이 요령으로 이하 백7까지 호각의 갈림이다.



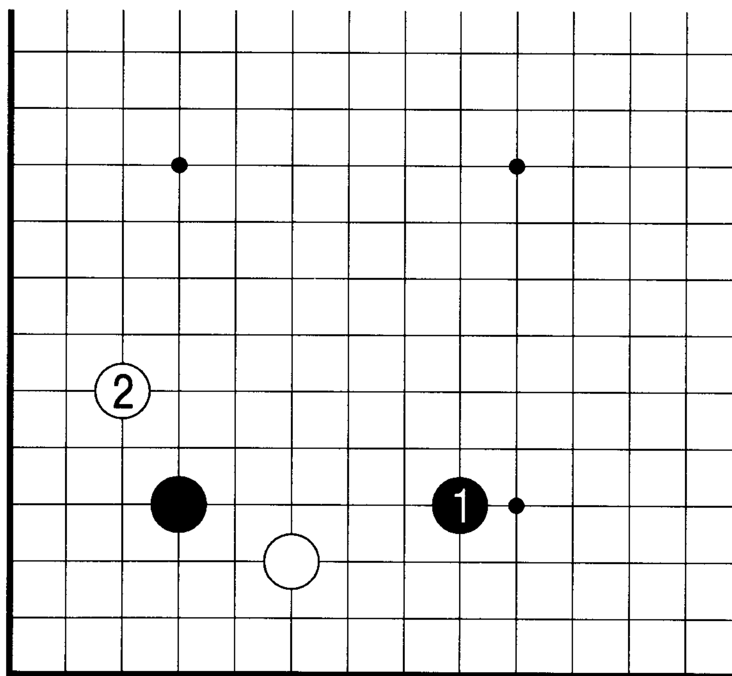
9도

9도(흑, 불만)

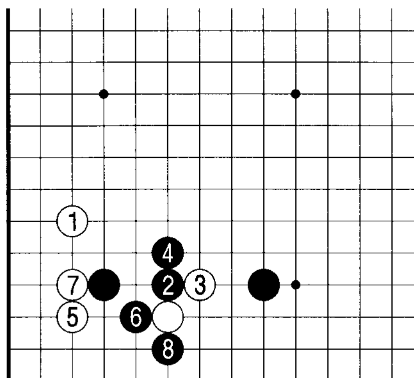
전도의 수순 중 백1 때 흑2로 잇는 것은 무책임한 수이다. 백은 3으로 단수친 후 5에 이어서 대만족이다.

제 34 형

적극적인 양걸침



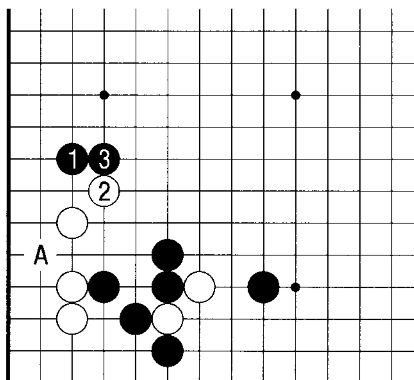
흑1로 협공했을 때 백2로 양걸친 것은 가장 적극적인 응수법이다. 그럼 백2로 양걸친 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

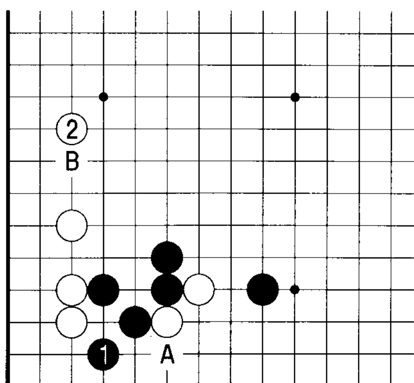
백1로 양걸치면 흑은 2로 붙이는 것이 가장 보편적이다. 계속해서 백3으로 젖히고 흑4 이하 흑8까지가 기본 정석인데 흑이 약간 두텁다는 것이 이 정석에 대한 평가이다.



2도

2도(후속수단)

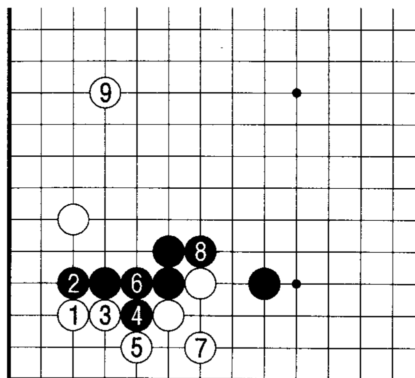
기본 정석이 이루어지고 난 후 흑은 1로 다가서는 것이 절호점이 된다. 백2로 마늘모한 것은 A의 약점을 효율적으로 보강하는 요령이다.



3도

3도(변화)

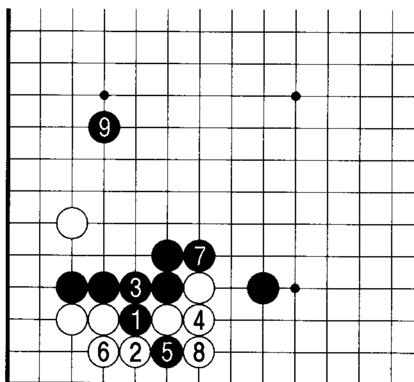
흑은 A로 단수치지 않고 1로 마늘모해서 두는 수도 가능하다. 이때는 백2로 두칸 벌리는 것이 시급한 착점이 된다. 이 수를 게을리하면 흑B로 다가서는 것이 절호점이 된다.



4도

4도(백, 만족)

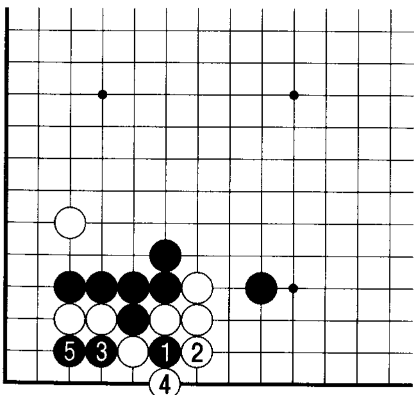
백1로 3·三 침입했을 때 흑2로 막는 것은 방향착오이다. 백은 3으로 연결한 후 이하 흑8까지 선수로 실리를 차지해서 충분하다. 백9로 전개하면 양쪽을 모두 처리한 모습이다.



5도

5도(백, 불만)

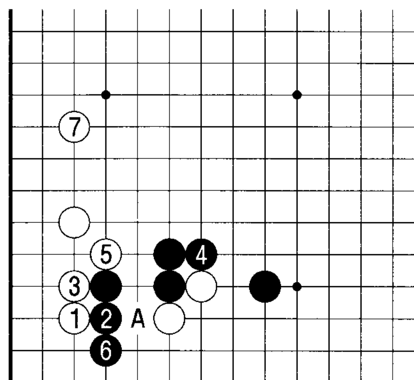
흑1·3으로 끼워 이엇을 때 전도처럼 백8로 양호구치지 않고 4에 잇는 것은 좋지 않다. 이때는 흑5로 끊는 것이 적절한 응수타진으로 백6을 기다려 이하 흑9까지 처리하면 전도와는 한수 차이가 난다.



6도

6도(흑, 만족)

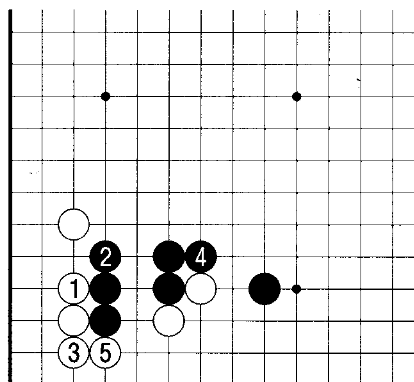
흑1로 끊었을 때 백2로 단수친다면 흑3을 선수한 후 5에 단수쳐서 백 두점을 취할 수 있다. 이 결과는 흑이 유리하다.



7도

7도(백, 만족)

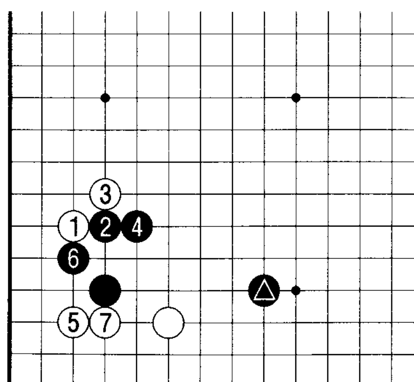
백1 때 흑A로 호구치지 않고 2로 막는 것은 좋지 않다. 백3으로 연결하면 흑은 4로 막는 정도인데 백5를 선수한 후 7로 두칸 벌려 백이 우세하다.



8도

8도(대동소이)

백1 때 흑2로 올라선다면 백3으로 내려서는 것이 호착이다. 계속해서 흑은 4로 막는 정도인데 백5로 꼬부려서 백이 유리한 결말이다.



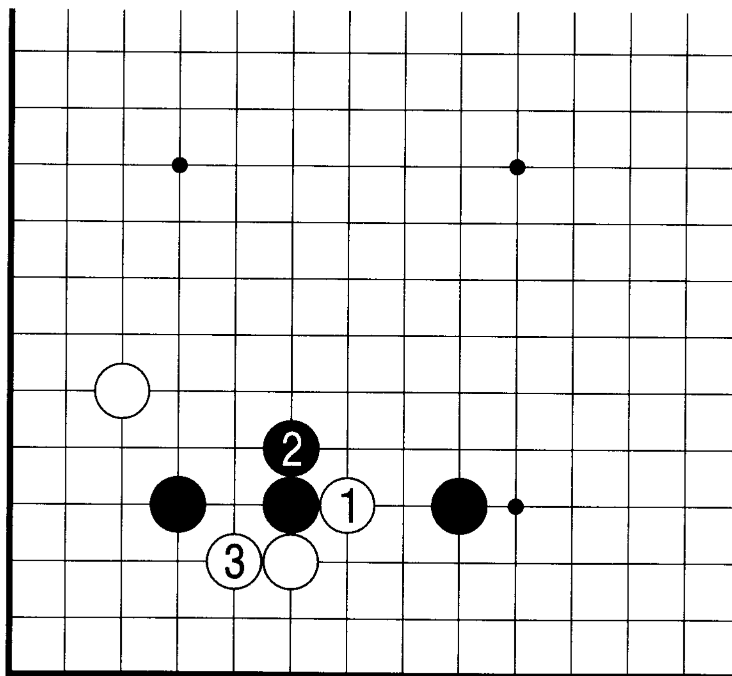
9도

9도(흑, 방향착오)

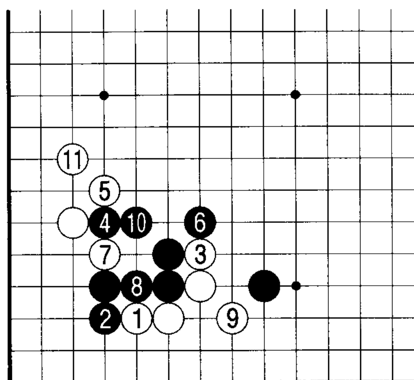
백1 때 흑2로 붙이는 것은 방향착오이다. 백은 3으로 젖힌 후 5에 3·三 침입하는 것이 좋은 수순으로 이하 백7까지 백이 유리하다. 흑● 한점이 이상한 곳에 위치하고 있다는 것이 흑의 불만이다.

제 35 형

난해한 정석

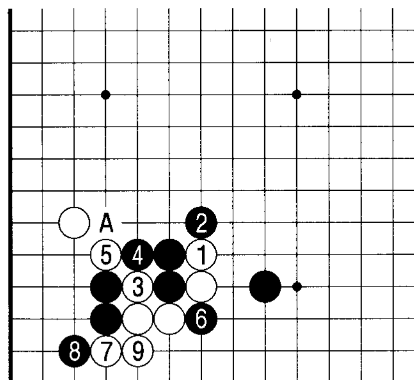


백1, 흑2 때 백3으로 밀고 들어가면 이후는 난해한 진행이 기다리고 있다. 그럼 백3 이후의 변화에 대해 살펴보기로 한다.


1도

1도(신정석)

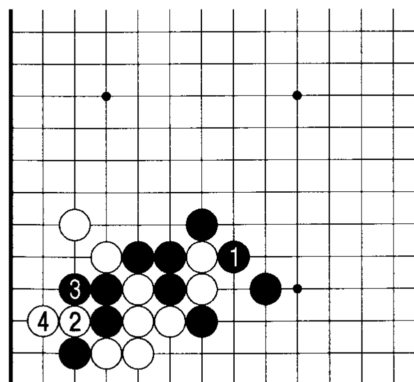
백1 때 흑2로 막은 것은 가장 보편적인 응수법이다. 계속해서 백3으로 밀어 올리고 흑4 이하 백11까지가 기본형이다.



2도

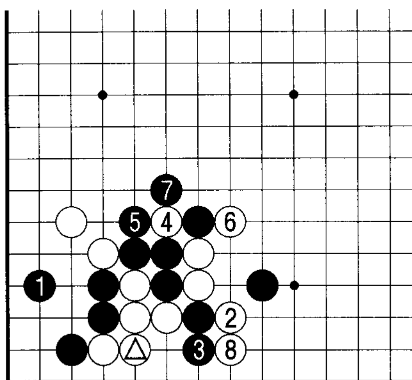
2도(흑, 곤란)

전도의 수순 중 백1 때 흑이 A에 붙이지 않고 곧장 2로 젖히는 것은 무리이다. 백은 3·5로 절단하는 것이 좋은 수순으로 이하 백9까지 처리해서 흑이 곤란하다.


3도

3도(백, 우세)

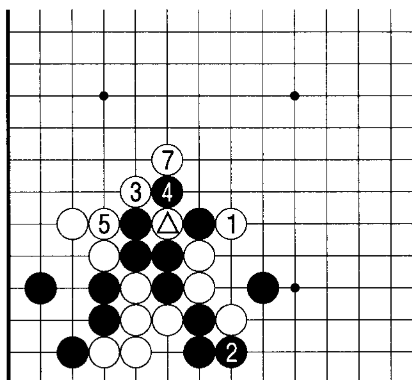
전도에 계속해서 흑1로 단수친다면 백2로 끊는 수가 성립한다. 흑3에는 백4로 뻗어 귀의 흑이 잡힌 모습이다.



4도

4도(백, 만족)

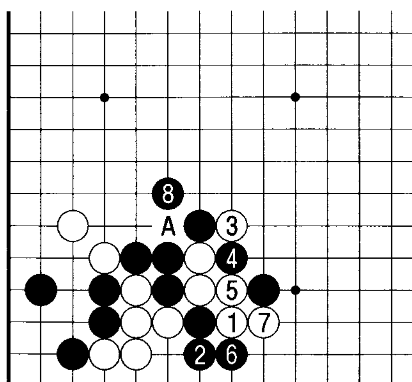
백◬로 이엇을 때 흑1로 한칸 뛰어 변화한다면 백2로 단수친 후 4·6을 선수하는 것이 좋은 수순이다. 흑7로 따낼 수밖에 없을 때 백8로 막으면 흑 두점을 취할 수 있는 모습이다.



5도 ❻ ··· ◬

5도(흑, 곤란)

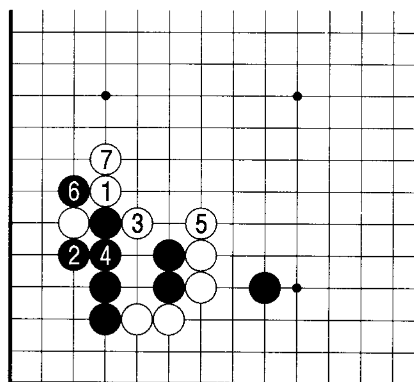
전도의 수순 중 백1로 단수쳤을 때 흑2로 반발한다면 백3·5로 돌려쳐서 회돌이 축이 된다. 이하 백7까지 흑이 한순간에 무너진 모습이다.



6도

6도(백, 곤란)

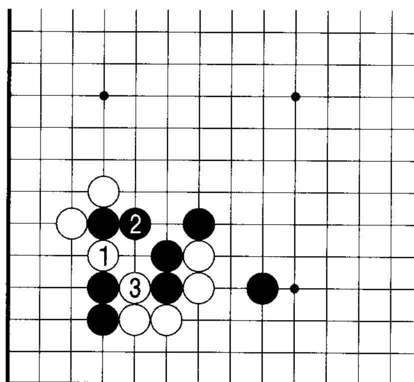
백1, 흑2 때 흑이 A에 끊지 않고 곧장 3으로 단수치는 것은 수순착오이다. 흑은 4로 끊은 후 6으로 미는 것이 수순으로 백7을 기다려 흑8로 호구치면 백이 곤란한 모습이다.



7도

7도(백, 두터움)

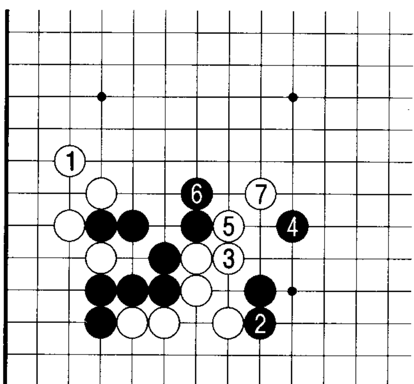
1도의 정석 수순 중 백1로 젖혔을 때 곧장 흑2로 막는 것은 백3의 선수활용이 쓰라리다. 흑4를 기다려 백5에 뻗으면 백이 두터운 모습이다.



8도

8도(흑, 곤란)

1도의 정석 수순 중 백1로 단수쳤을 때 흑2로 잇는 것은 대악수이다. 백3으로 절단하는 순간 흑은 자충이 되어 곤란한 모습이다.



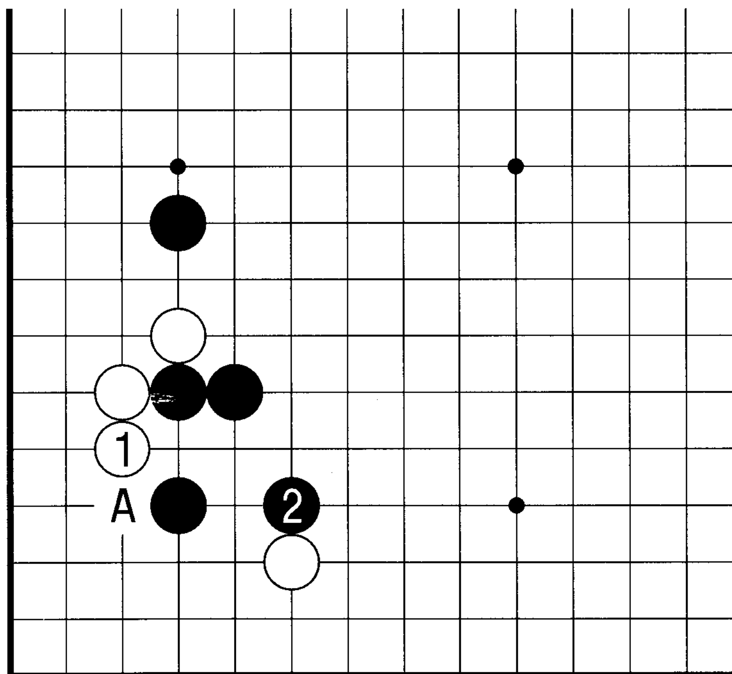
9도

9도(정석 이후)

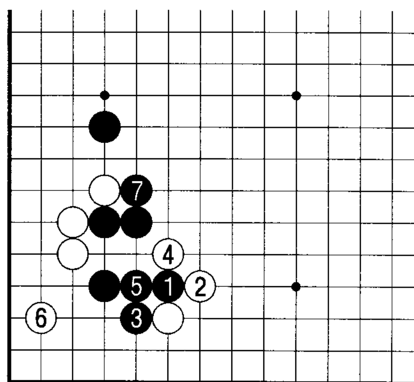
1도의 기본 정석 이후의 진행이다. 백1로 호구치면 흑은 2로 막아 백돌에 대한 공격을 노리게 된다. 이하 백7까지가 예상되는 진행인데 이후 중앙전이 관건이다.

제 36 형

간명을 기한 붙임

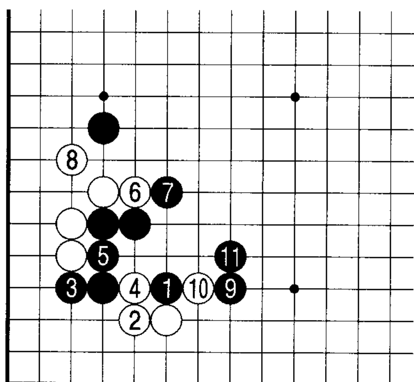


백1 때 흑A로 막으면 난해한 진행이 되는 것은 피할 수 없다. 백1 때 흑2로 붙인 것은 난해한 진행을 피해 간명하게 형태를 결정짓겠다는 뜻이다.


1도

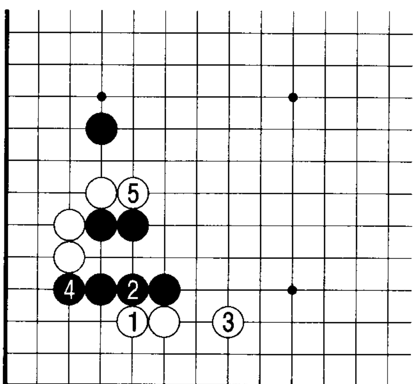
1도(정석)

흑1로 붙이면 백은 2로 젖히는 한수이다. 계속해서 흑은 3으로 호구치는 정도인데 백4, 흑5를 선수한 후 6으로 날일자하는 것이 수순이다. 흑7로 막기까지 호각의 갈림이다.


2도

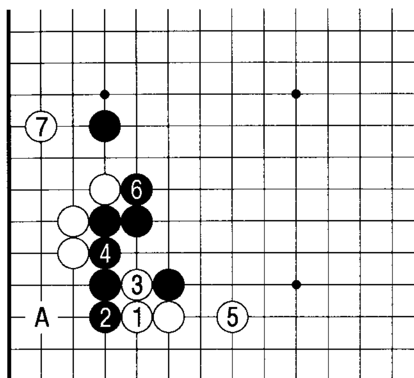
2도(백, 불만)

흑1로 붙였을 때 얼핏 백2가 형태상의 급소처럼 보이지만 이 경우엔 백이 좋지 않다. 백2에는 흑3으로 막는 것이 호착으로 백4에는 흑5 이하 11까지 처리해서 흑이 유리하다.


3도

3도(백, 만족)

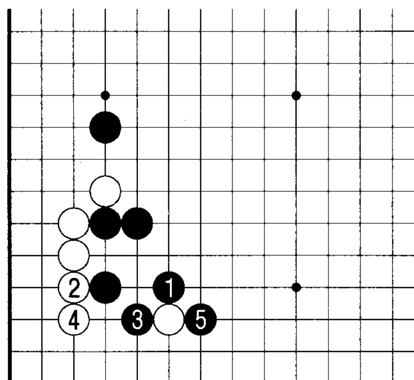
그러나 백1 때 흑2로 잇는 것은 스스로 기회를 외면한 꼴이 되고 만다. 백3 때 뒤늦게 흑4로 막아도 백5로 밀고 나오면 반대로 백이 유리한 결말이다.



4도

4도(백, 충분)

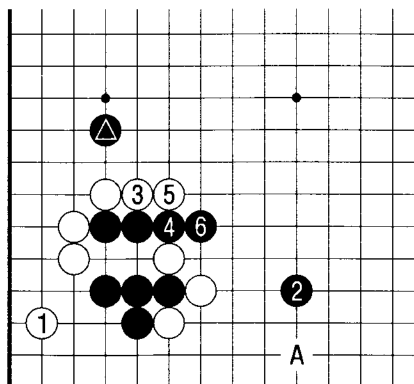
백1 때 흑2로 막는 수 역시 찬성할 수 없다. 이때는 백3, 흑4를 선수한 후 백5로 한칸 뛰는 것이 수순이다. 계속해서 흑6에는 백7이 가벼운 행마법이다. 백돌은 언제든지 A로 날일자하면 안정이 가능한 모습이다.



5도

5도(흑, 두터움)

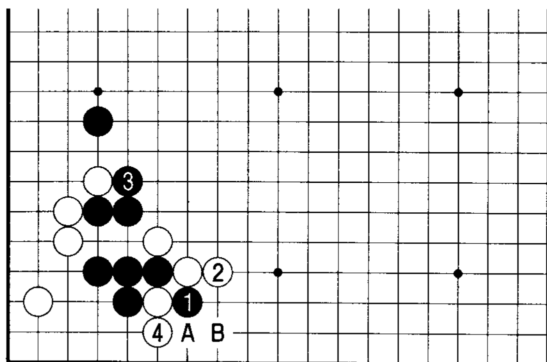
흑1로 붙였을 때 백2·4로 실리를 중시하는 것은 좋지 않다. 흑은 3·5로 단수쳐서 두터움을 확립하면 유리한 결과를 이끌어 낼 수 있다.



6도

6도(흑, 불만)

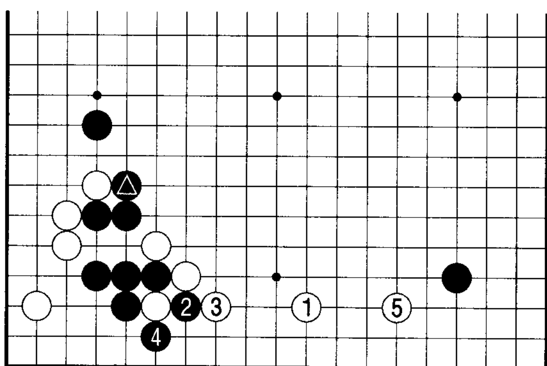
백1로 날일자했을 때 흑은 3으로 막는 것이 정수. 그런데 흑3으로 막지 않고 2로 협공하는 것은 좋지 않다. 이하 흑6까지 진행되고 나면 흑▲ 한점이 고립될 뿐 아니라 하변 흑진영엔 A의 약점이 남아 있다.



7도

7도(백, 만족)

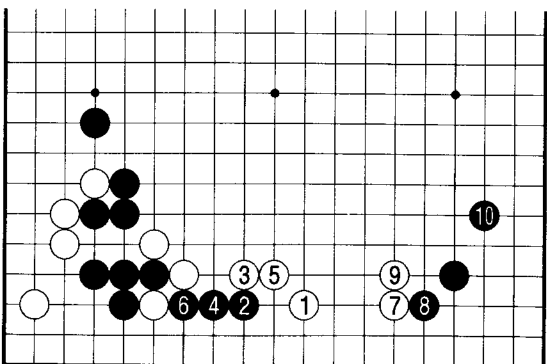
흑1로 단수치는 수 역시 좋은 결과를 기대할 수 없다. 백은 2로 뻗는 것이 좋은 수로 흑3 때 백4로 내려서서 충분한 모습이다. 이후 흑A라면 백B로 붙이는 것이 적절한 활용이 된다.



8도

8도(정석 이후)

흑▲로 막고 난 이후의 진행이다. 흑▲로 막으면 백은 1로 전개하는 것이 좋은 수이다. 계속해서 흑2로 단수친다면 백3, 흑4를 선수한 후 백5로 걸쳐서 백이 유리하다.



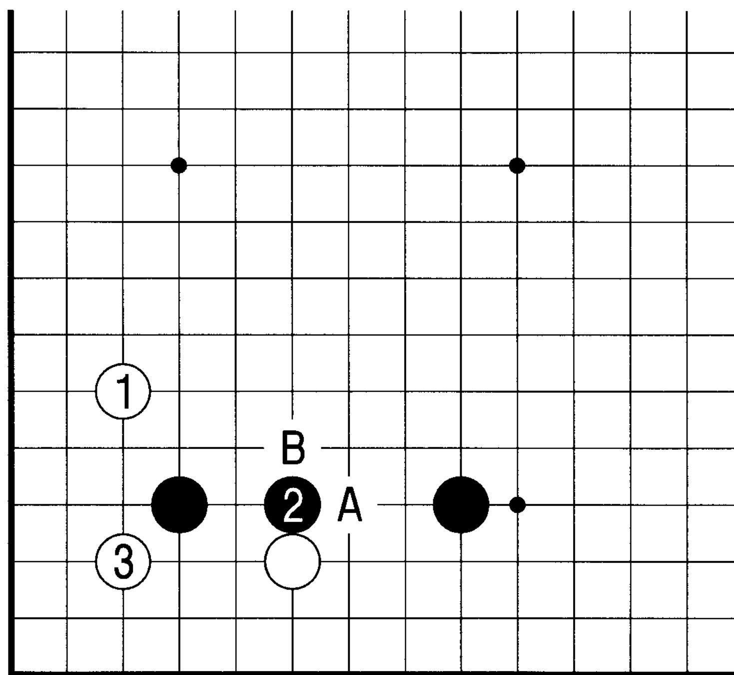
9도

9도(호각의 갈림)

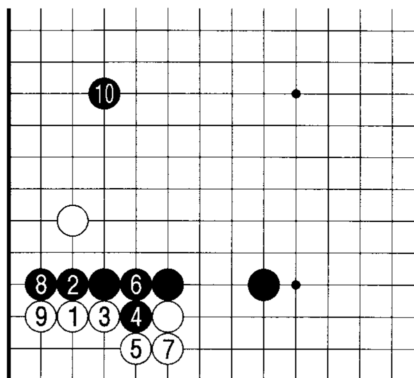
백1에는 흑2로 침입하는 것이 정수이다. 계속해서 백3으로 붙이고 이하 흑10까지가 예상되는 진행인데 피차 불만없는 호각의 갈림이다.

제 37 형

젖힘을 생략

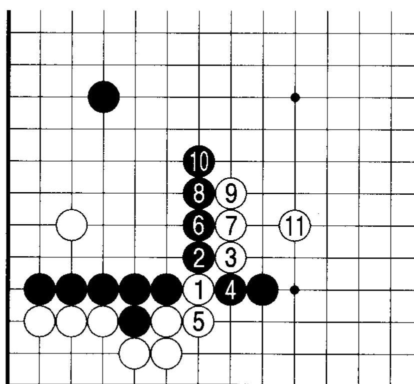


백1, 흑2 때 백A, 흑B를 생략하고 곧바로 백3으로 들어간 수가 책략을 내포한 수이다. 그럼 백3 이후의 변화를 살펴보기로 한다.


1도

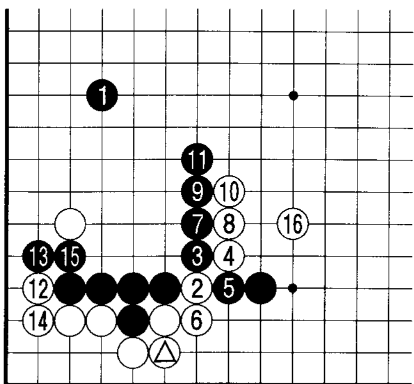
1도(정석)

백1로 3·三 침입하면 흑은 2로 막는 것이 올바른 방향이다. 계속해서 백3으로 연결하고 이하 흑10까지가 기본 정석이다. 수순 중 흑8, 백9는 기민한 선수활용이다.


2도

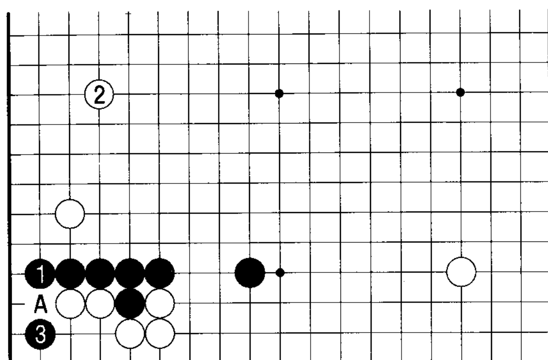
2도(후속수단)

전도 이후 백은 1로 젖혀 흑의 약점을 노리게 된다. 흑2에는 백3으로 이단젖히는 것이 요령으로 이하 백11까지가 예상되는 진행인데 쌍방 호각의 갈림이다.


3도

3도(백, 충분)

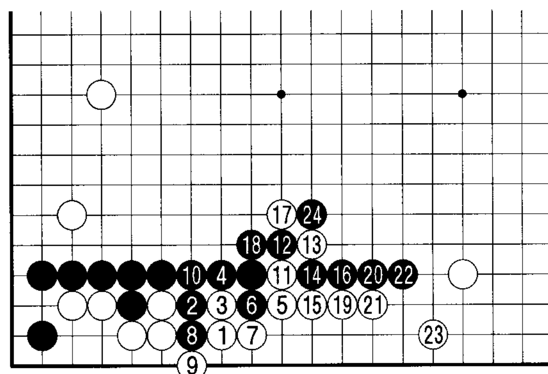
백△로 이었을 때 곧장 흑1로 협공하는 것은 의문이다. 백은 2로 젖힌 후 이하 흑11까지 진행되었을 때 12·14로 젖혀 이은 것이 좋은 수가 된다. 백16까지 전도에 비해 백이 유리하다.



4도

4도(좌변을 중시)

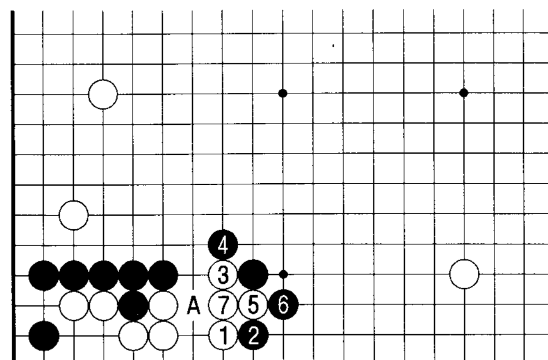
흑1로 내려섰을 때 백 A로 받은 수로는 곧장 2로 전개하는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 한칸 뛰어 귀의 백을 공략한 것은 당연한데 ……



5도

5도(정석)

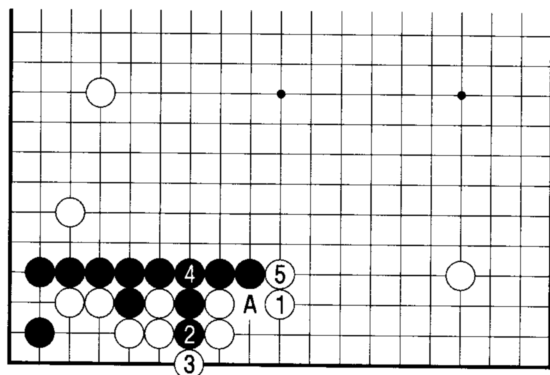
전도 이후 백은 1로 한칸 뛰어 수습하는 것이 요령이다. 계속해서 흑은 2로 젖히게 되는데 백3 이하 흑24까지가 기본형이다. 세력과 실리의 전형적인 갈림이다.



6도

6도(흑, 불만)

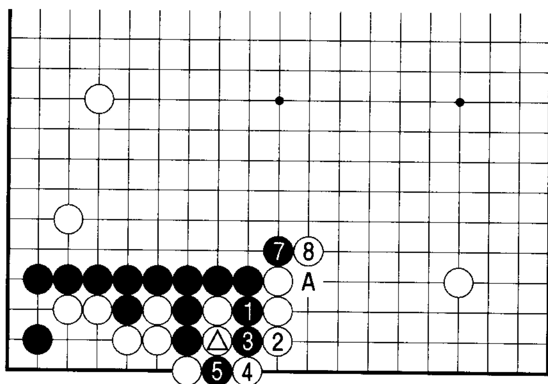
백1 때 흑A로 젖히지 않고 2로 붙여 막는 것은 악수이다. 흑2에는 백3으로 붙인 후 흑4 때 백5·7로 끼워 잇는 것이 수순이다. 이 형태는 곳곳에 단점이 남아 흑이 불리하다.



7도

7도(흑, 수순착오)

정석 수순 중 백1로 한칸 뛰었을 때 흑A로 찌르지 않고 흑2·4를 먼저 결정짓는 것은 수순착오이다. 계속해서 백은 5로 밀게 되는데……

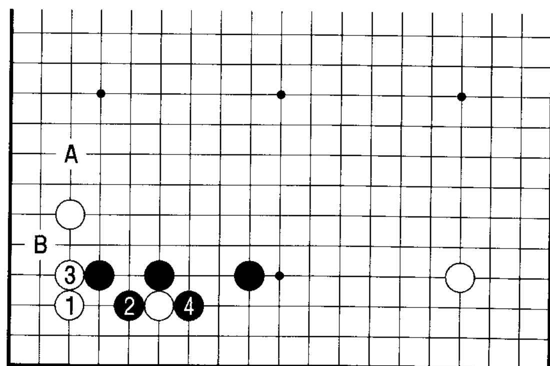


8도

⑥ … △

8도(흑, 불만)

전도에 계속해서 흑1에는 백2로 늦추는 것이 호착이다. 계속해서 흑3으로 단수친다면 백4·6으로 넘는 것이 요령으로 흑7, 백8 때 흑A로 끊을 수 없다는 것이 기본 정석과 큰 차이점이다.



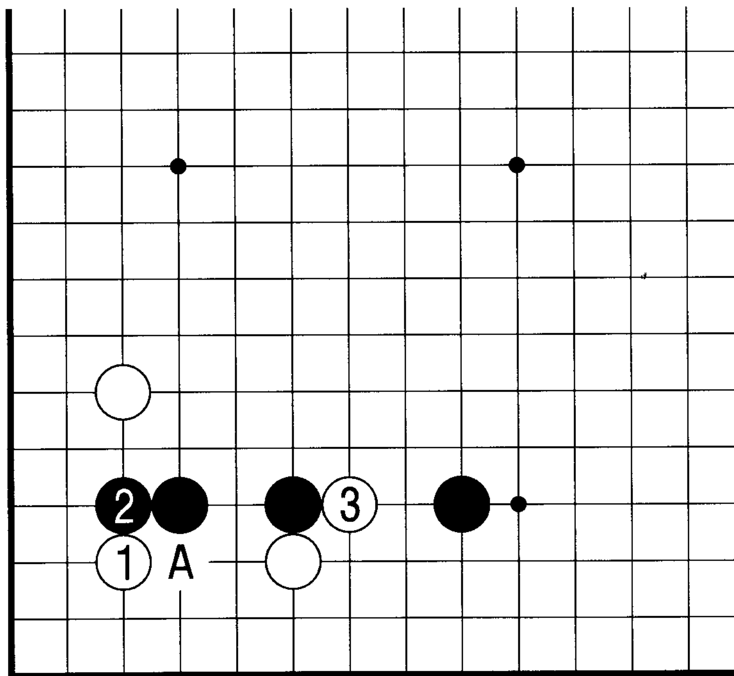
9도

9도(흑, 불만)

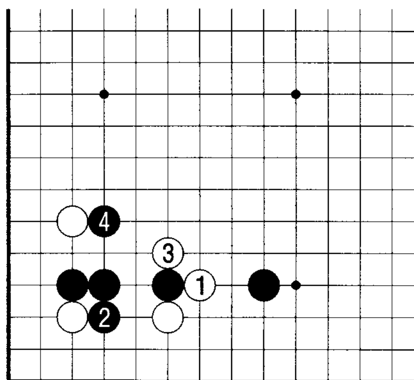
백1 때 흑2로 막는 것은 방향착오이다. 백3으로 연결하고 나면 흑은 4로 단수쳐서 보강해야 하는데 약간 중복된 모습. 또 장차 흑이 A에 다가서도 B로 치중하는 수가 성립하지 않는다.

제 38 형

수순을 바꾸다



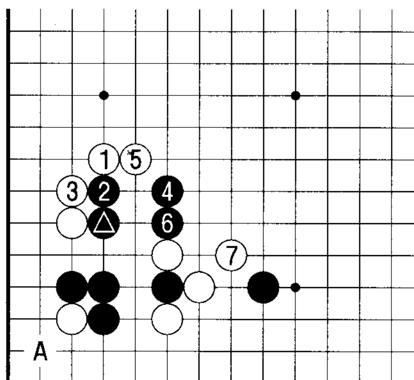
백1 때 흑2로 막은 것은 올바른 방향이다. 그런데 계속해서 백이 A로 연결하지 않고 3으로 젖힌 장면이다. 백1·3은 수순을 바꾼 것인데 흑은 어떻게 대처해야 할까?



1도

1도(정석)

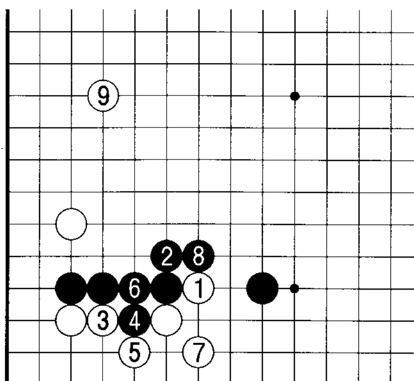
백1에는 기세상 흑2로 뚫는 한수이다. 계속해서 백3으로 단수친다면 흑4로 붙여 진출하는 것이 요령이다. 계속해서 ……



2도

2도(호각의 갈림)

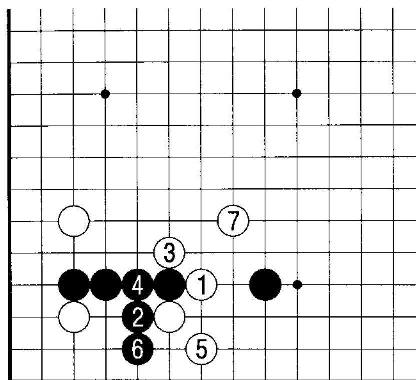
전도에 계속해서 흑▲의 붙임에는 백1로 늦춰서 받는 것이 요령이다. 흑은 2로 치받고 4로 한칸 뛰게 되는데 이하 백7까지가 기본형이다. 백은 장차 A로 움직이는 뒷맛을 노리게 되는데 피차 불만없다.



3도

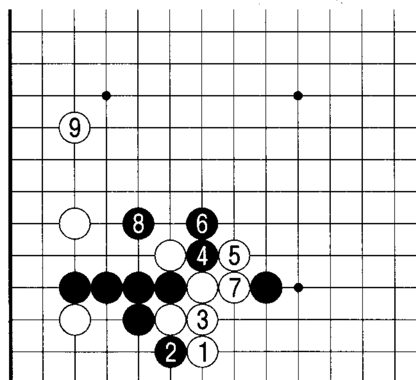
3도(백, 만족)

백1로 젖혔을 때 흑2로 뻗는 것은 완착이다. 백3으로 연결하면 흑은 4·6으로 끼워 이어야 하는데 이하 백9까지 흑이 불리한 결말이다.


4도

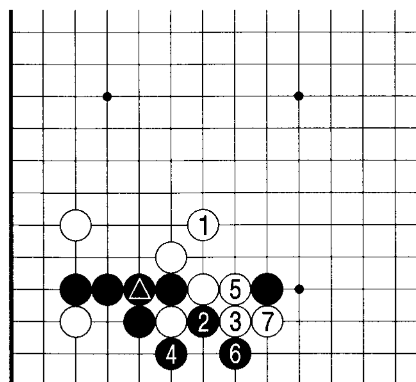
4도(백, 충분)

백1 때 흑2로 호구치는 수 역시 찬성할 수 없다. 백은 3으로 단수친 후 5에 호구치는 것이 호수순이다. 계속해서 흑6으로 내려선다면 백7로 날일자해서 충분한 결말이다.


5도

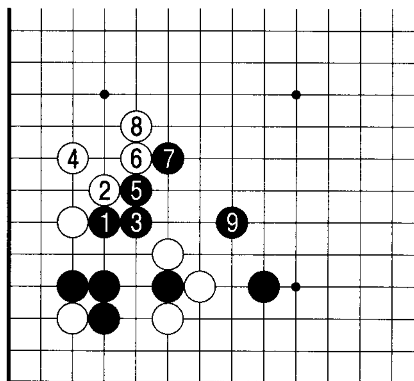
5도(백, 우세)

백1로 호구쳤을 때 흑2로 단수친 후 4에 끊는 변화이다. 이때는 백5에 단수친 후 7로 잇는 것이 좋은 수순이다. 흑8로 잡을 수밖에 없을 때 백9로 전개하면 이 역시 백이 우세하다.


6도

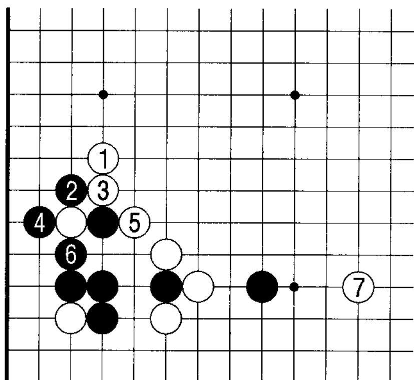
6도(간명한 처리)

흑▲로 이었을 때 백은 1로 호구쳐서 간명하게 처리할 수도 있다. 계속해서 흑2로 단수친다면 백3으로 단수친 후 5에 잇는 것이 수순으로 이하 백7까지 백이 약간 두텁다.


7도

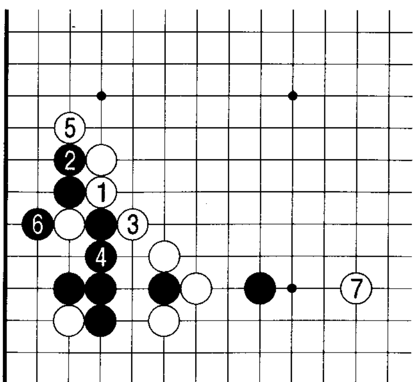
7도(백, 곤란)

흑1로 붙였을 때 백이 정석 수순대로 늦춰 받지 않고 곧장 2로 젖히는 것은 의문이다. 흑3으로 뻗으면 백은 4로 호구쳐서 지키는 정도인데 흑5 이하 백8까지 선수한 후 흑9로 씌우면 백이 곤란한 모습이다.


8도

8도(백, 만족)

백1로 늦춰 받았을 때 흑이 3으로 치받지 않고 곧장 2로 젖히는 것은 좋지 않다. 백은 3·5를 선수한 후 7로 협공해서 우세를 확립할 수 있다.

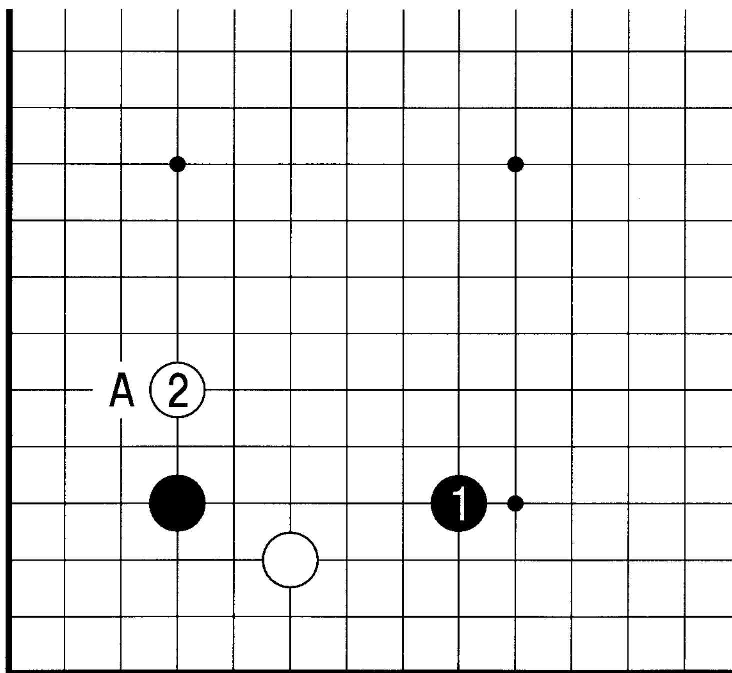

9도

9도(대동소이)

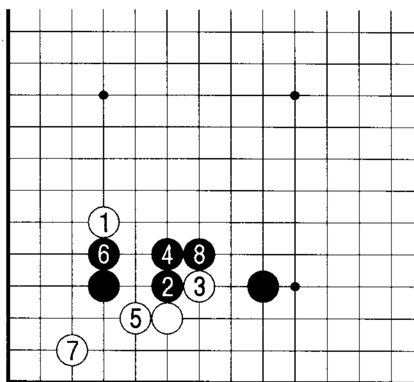
백1로 끊었을 때 흑2로 나가는 수도 고려할 수 있다. 그러나 백3으로 단수친 후 흑4 때 백5로 젖히면 흑은 6으로 물러서야 하는 만큼 백7까지 전도와 대동소이한 결말이다.

제 39 형

높은 양걸침



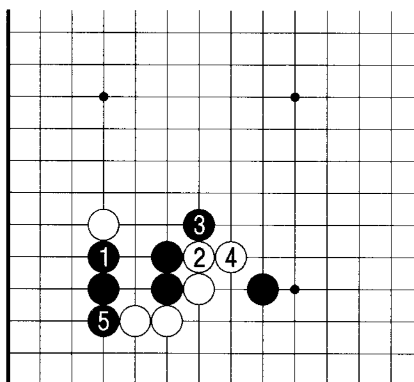
흑1로 협공했을 때 백2로 한칸 높게 양걸침한 장면이다. 백2는 백A의 걸침에 비해 간명을 기하고자 할 때 유력한 수단이다.



1도

1도(기본 정석)

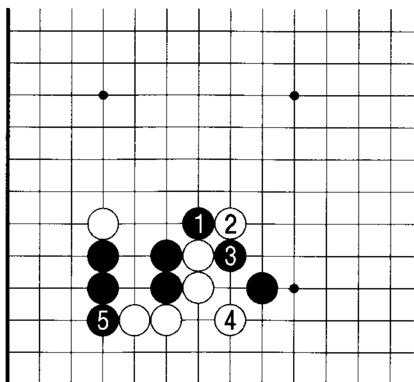
백1로 걸치면 흑은 2로 붙이는 것이 보편적이다. 계속해서 백3으로 젖히고 흑4 이하 흑8까지가 기본 정석인데 흑이 약간 두텁다.



2도

2도(백, 무리)

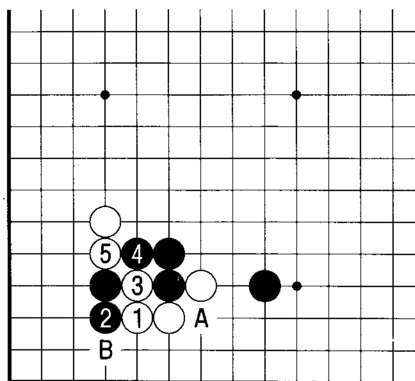
흑1로 쌍립을 섰을 때 백2로 움직이는 것은 의문이다. 흑은 3으로 젖힌 후 백4 때 5에 막아 백 전체를 무겁게 공격하는 것이 좋은 수순이다.



3도

3도(흑, 충분)

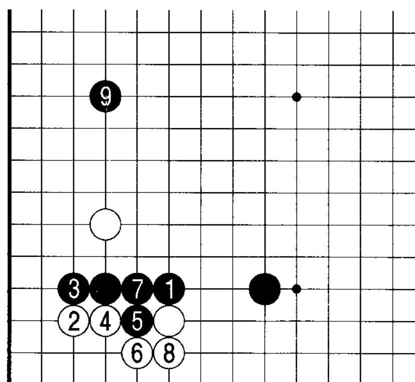
흑1로 젖혔을 때 백도 2로 젖힌다면 그때는 흑3으로 끊는 것이 강력하다. 백은 결국 4로 호구쳐서 보강해야 하는데 흑5로 막기까지 전도와 대동소이한 결과이다.



4도

4도(흑의 무리)

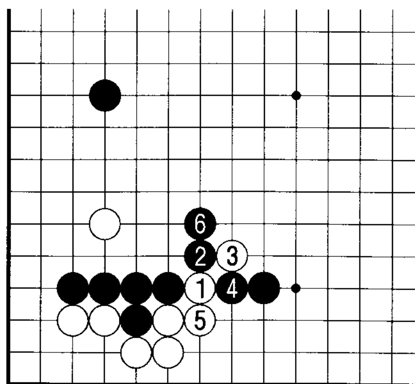
백1로 치받았을 때 흑2로 곧장 막는 것은 무리수이다. 백은 3·5로 절단하는 것이 좋은 수로 흑이 곤란한 모습이다. 이후 흑A라면 백은 B로 젖히는 것이 급소이다.



5도

5도(흑, 충분)

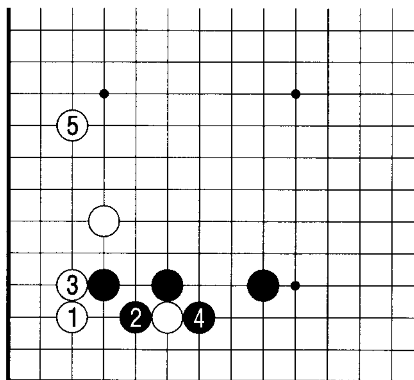
흑1 때 백은 곧장 2로 3·三 침입하는 수도 고려할 수 있다. 계속해서 흑3으로 막고 이하 흑9까지가 기본형인데 흑이 약간 두터운 모습이다.



6도

6도(후속수단)

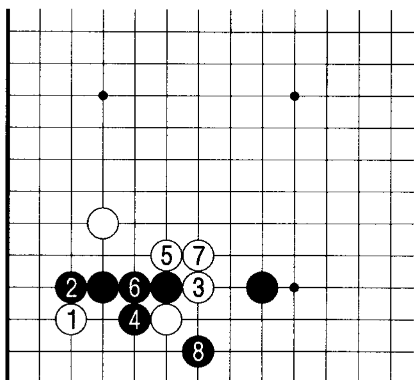
전도 이후 백은 1·3으로 젖혀 전투를 유도하는 정도이다. 그러나 흑이 4·6으로 대응해 오면 별무신통인 모습이다.



7도

7도(흑, 불만)

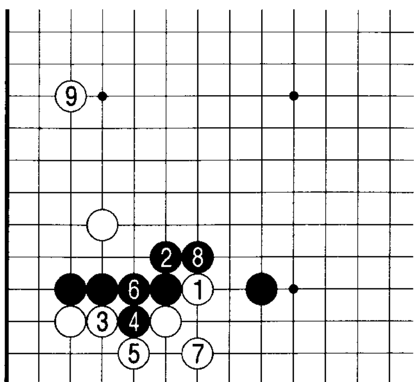
백1 때 흑2로 막는 후 4에 단수치는 것은 미흡한 응수법이다. 백은 이하 5까지 좌변에서 이상적으로 형태를 갖추어 대만족이다.



8도

8도(흑, 충분)

백1, 흑2를 교환한 후 백3으로 젖히는 변화이다. 이때는 흑4로 막는 것이 호착으로 백5·7 때 흑8로 건너는 수가 남아 흑이 유리하다.



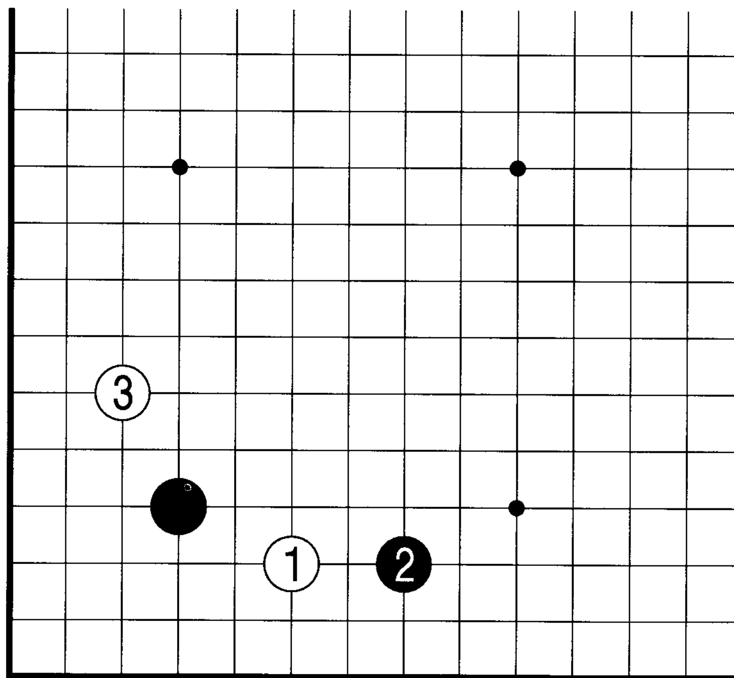
9도

9도(흑, 불만)

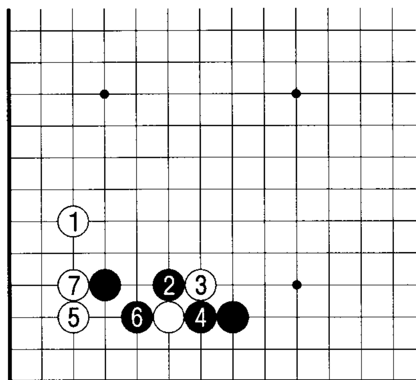
백1로 젖혔을 때 흑2로 뻗는 것은 백의 계략에 말려드는 수이다. 백은 3으로 연결한 후 이하 9까지 처리해서 대만족이다.

제 40 형

한칸 협공에 양걸침

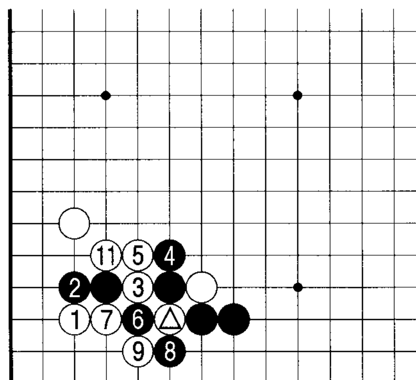


백1로 걸쳤을 때 흑2로 한칸 협공한 것은 3·三에 들어가 달라는 것인데 백이 흑의 주문을 거스르고 백3으로 양걸침한 장면이다. 그럼 백3 이후의 변화를 검토해 본다.


1도

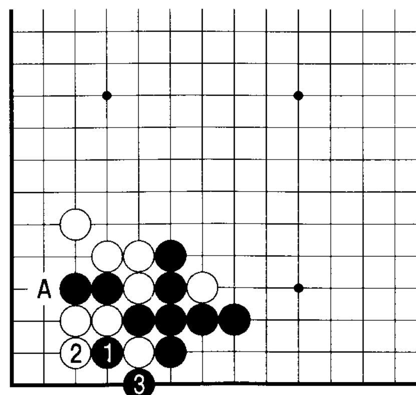
1도(정석)

백1로 양걸치면 흑은 2로 붙이는 것이 올바른 방향이다. 계속해서 백3으로 젖히고 이하 백7까지가 기본형인데 피차 불만 없는 기본 정석이다.


2도 ❿…△

2도(흑의 변화)

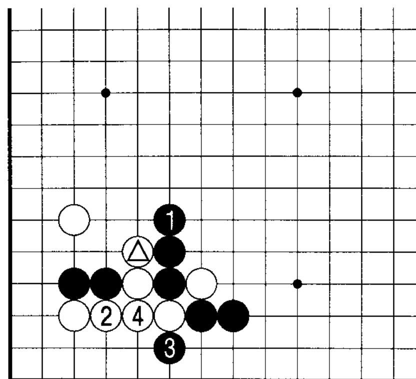
흑은 전도가 마음에 들지 않을 경우 백1 때 흑2로 막는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 단수치고 이하 흑11까지가 기본 정석인데 흑이 약간 두텁다는 것이 중론이다.



3도

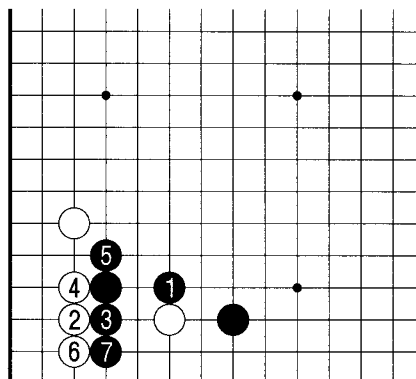
3도(흑, 충분)

전도 이후 흑은 1·3으로 끊어 잡는 수가 선수가 된다. 계속해서 백은 A에 단수쳐서 두점을 잡는 정도이다.


4도

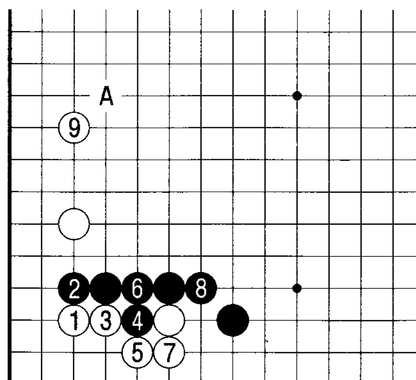
4도(흑, 불만)

2도의 수순 중 백이 Ⓐ로 밀었을 때 단순히 흑1로 뻗는 것은 좋지 않다. 백2로 연결하면 흑은 3으로 단수치는 정도인데 전도에 비해 흑의 불만이다.


5도

5도(정석)

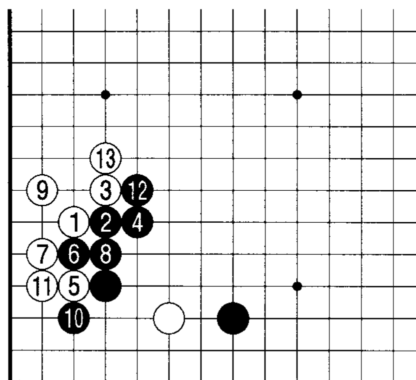
흑1로 붙였을 때 백은 곧장 2로 3·三 침입하는 수도 성립한다. 계속해서 흑3으로 막고 이하 흑7까지가 기본 정석이다.



6도

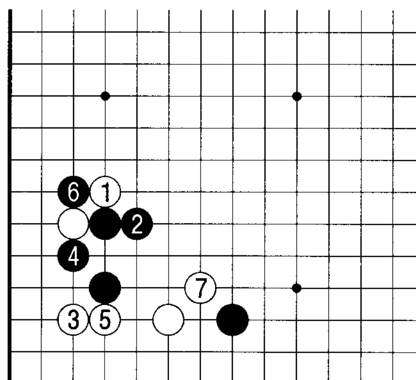
6도(흑, 불만)

백1 때 흑2로 막는 것은 A 방면에 흑돌이 있을 때 가능한 수이다. 지금과 같은 장면에선 백3으로 연결한 후 이하 백9까지 처리해서 흑이 불리한 결말이다.


7도

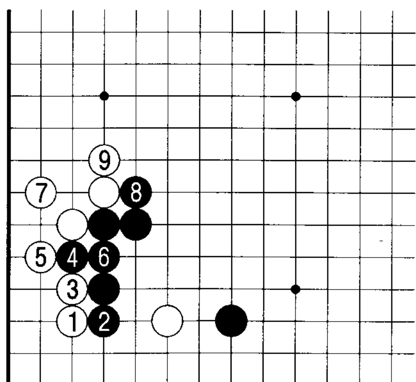
7도(백, 만족)

백1로 양걸쳤을 때 흑2로 붙이는 것은 특별한 경우가 아니면 흑이 좋지 않다. 계속해서 백3으로 젖히고 이하 백13까지가 기본형인데 백의 실리가 크다.


8도

8도(백의 변화)

백은 1로 젖힌 후 흑2 때 백3으로 3·三 침입하는 변화도 고려할 수 있다. 이하 백7까지가 예상되는 진행인데 백으로선 충분히 둘 수 있는 결과이다.

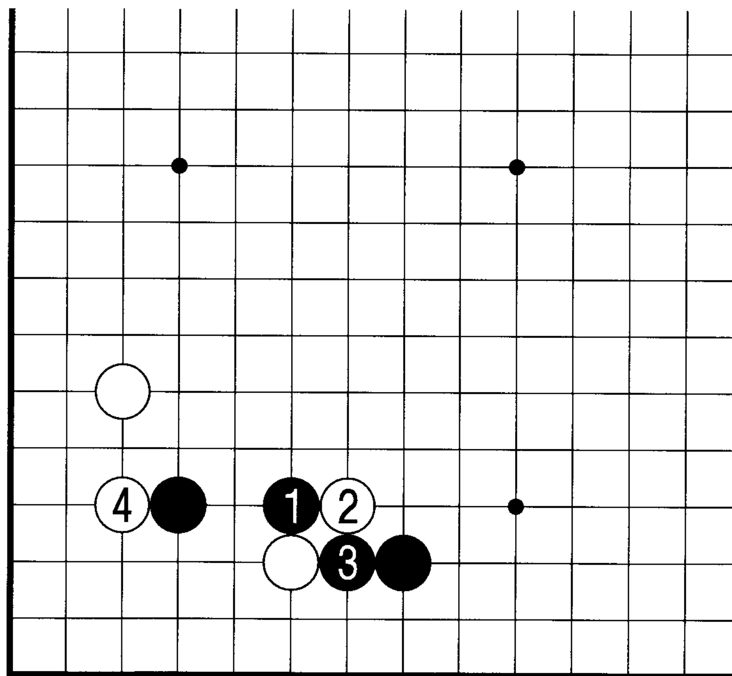

9도

9도(백, 만족)

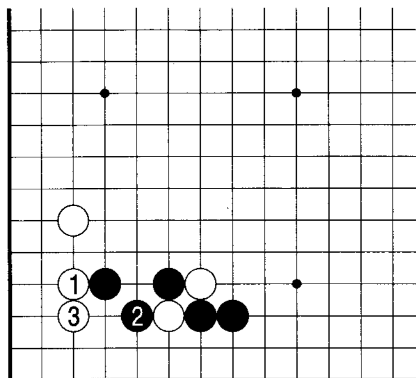
전도의 수순 중 백1로 3·三 침입했을 때 흑2로 막는 것은 기백이 부족한 수이다. 백은 3으로 연결한 후 이하 9까지 실리를 차지해서 대만족이다.

제 41 형

책략적인 붙임



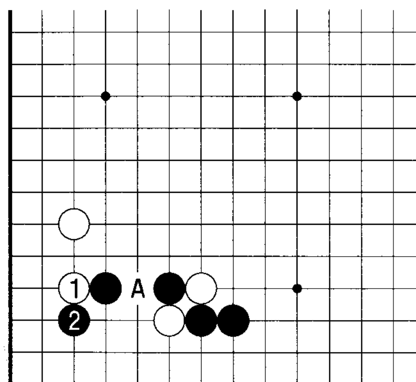
흑1로 붙였을 때 백2, 흑3을 교환한 후 백4에 붙이는 수는 최근에 개발된 수법으로 책략을 내포하고 있다. 그럼 백4 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

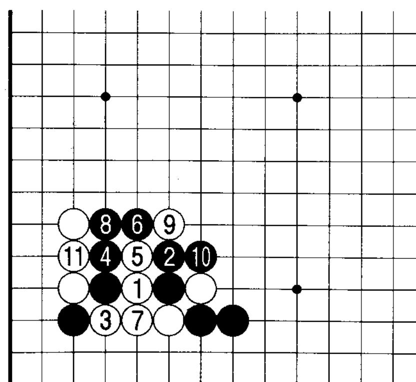
백1로 붙였을 때 흑2로 단수치면 가장 알기 쉽다. 백3으로 뻗어 기본 정석으로 환원된 모습이다.



2도

2도(당연한 기세)

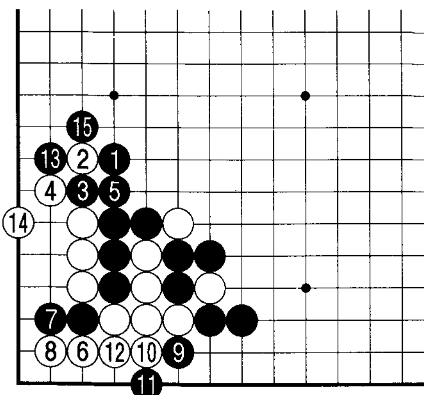
백1로 붙이면 흑은 기세상 2로 젖힐 곳이다. 계속해서 백은 A로 단수치게 되는데 흑2로 젖힌 이상 난해한 진행이 되는 것은 피할 수 없다.



3도

3도(필연적인 수순)

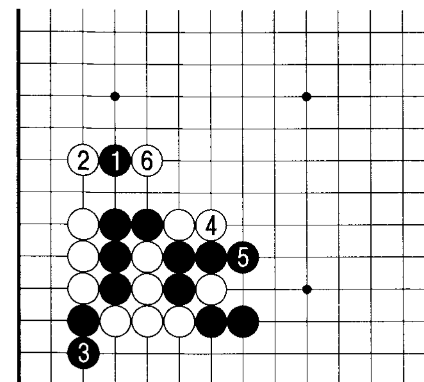
전도에 계속해서 백은 1·3으로 단수쳐서 흑의 약점을 이용하는 것이 요령이다. 계속해서 흑2·4로 뻗고 이하 백11까지 진행되는데 ……



4도

4도(정석)

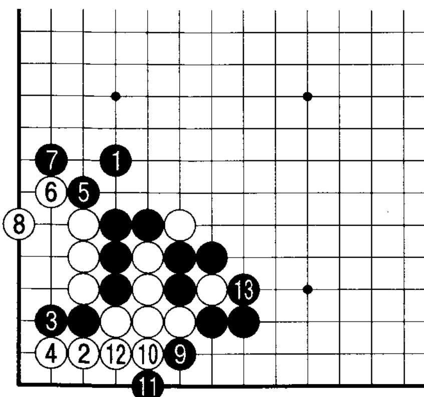
전도에 계속해서 흑1로 한칸 뛰고 백2 이하 흑15까지가 기본 정석이다. 이 형태는 전형적인 세력대 실리의 갈림으로 서로 둘 만한 결말이다.



5도

5도(흑, 곤란)

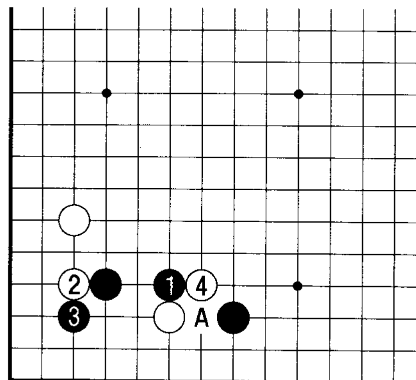
흑1로 한칸 뛰고 백2로 붙였을 때 흑3으로 뻗어 귀를 차지하려고 하는 것은 대무리이다. 백4로 단수치고 흑5 때 백6에 껴붙이면 흑이 곤란한 모습이다.



6도

6도(흑, 만족)

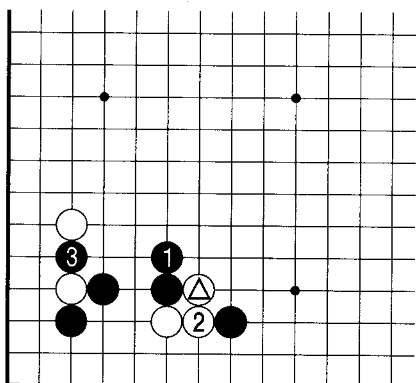
흑1로 한칸 뛰었을 때 곧장 백2로 단수치는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 키워 죽인 후 이하 흑13까지 외곽을 정비하는 것이 좋은 수순으로 기본 정석과는 거의 한수 차이가 난다.



7도

7도(백, 수순착오)

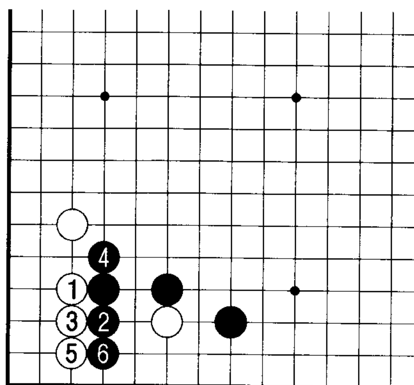
흑1로 붙였을 때 곧장 백2로 붙이는 것은 수순착오이다. 계속해서 흑3으로 젖히고 백4 때 흑이 A에 끊으면 4도의 정석으로 환원되지만 흑은 A에 끊지 않을 것이다.



8도

8도(백, 불만)

백△로 젖히면 흑은 1로 뻗는 것이 좋은 수이다. 계속해서 백2로 잇는다면 흑3으로 단수쳐서 흑이 유리한 갈림이다.



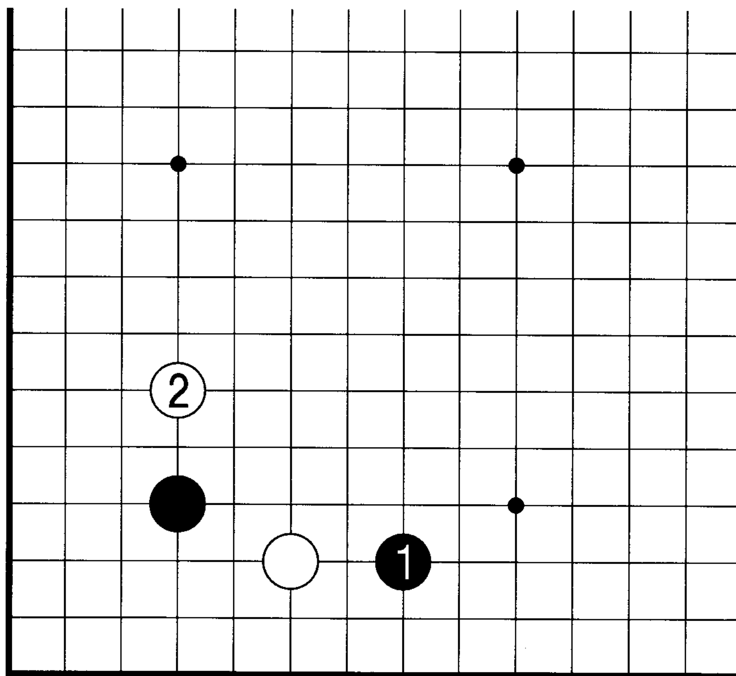
9도

9도(싱겁다)

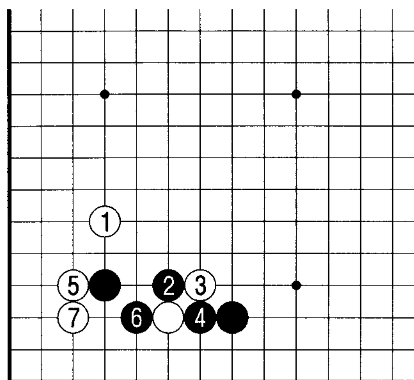
백1로 붙였을 때 흑2로 뻗으면 어려운 진행은 피할 수 있다. 그러나 백3 이하 흑6까지 귀의실리를 차지하고 나면 이것도 정석이긴 하지만(제40형 5도 참조)흑으로선 다소 싱거운 결말이다.

제 42 형

최신 높은 양걸침



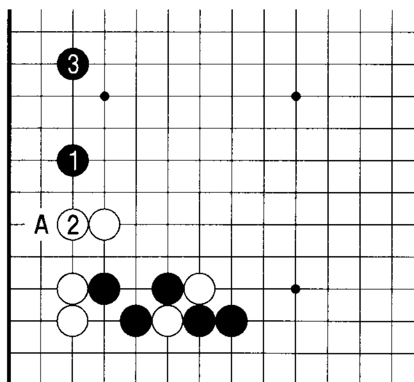
흑1로 협공했을 때 백2로 양걸치는 수는 최근에 와서 개발된 수법이다. 그럼 백2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

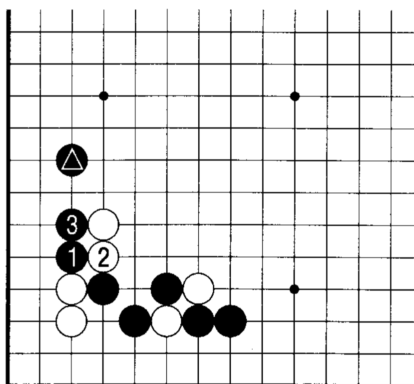
백1로 양걸치면 흑은 2로 붙이는 정도이다. 계속해서 백3으로 젖히고 흑4 때 백5에 붙이는 것이 수순으로 이하 백7까지가 기본 정석이다.



2도

2도(후속수단)

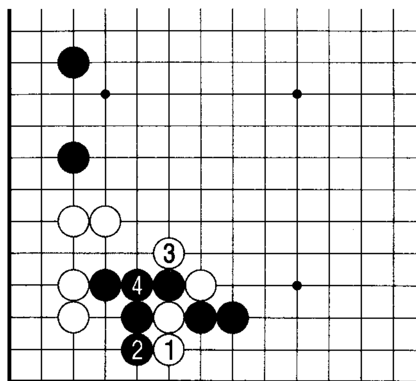
전도 이후 흑은 1로 다가서는 것이 급소점이 된다. 백은 2로 내려서거나 A에 한칸 뛰어 뒷문 열린 단점을 보강해야 하는데 흑3으로 벌려 일단락이다.



3도

3도(백, 곤란)

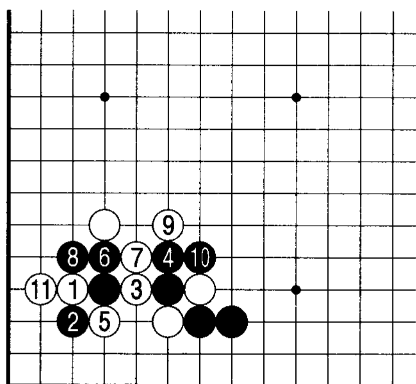
흑▲로 다가섰을 때 백이 손을 빼는 것은 생각하기 힘들다. 흑은 곧장 1로 젖힌 후 3으로 넘는 것이 좋은 수순으로 백이 곤란한 모습이다.



4도

4도(백의 후속수단)

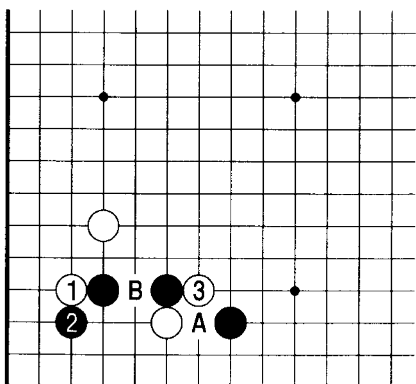
기본형이 이루어지고 난 후 백은 1로 내려서서 활용하는 수단이 남아 있다. 흑2로 막을 수밖에 없을 때 백3, 흑4까지가 백의 활용요령이다.



5도

5도(흑, 곤란)

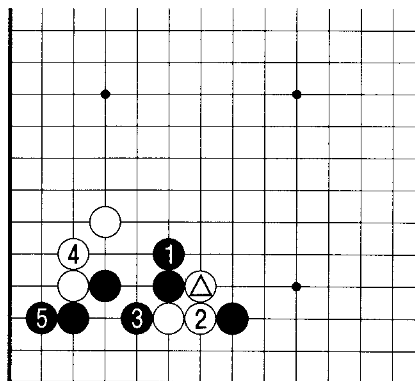
백1로 붙였을 때 흑2로 젖히는 것은 이 경우 성립하지 않는다. 백은 3으로 단수친 후 이하 11까지 처리하는 것이 좋은 수순으로 흑이 망한 결말이다.



6도

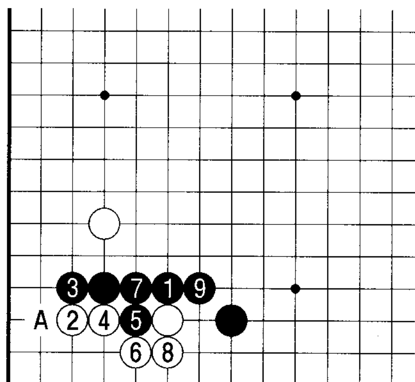
6도(수순착오)

백1, 흑2를 교환한 후 백3으로 젖히는 것은 수순착오이다. 계속해서 흑이 A에 끊는다면 백B로 단수쳐서 이것은 흑이 안되지만 흑은 달리 두는 수가 준비되어 있다.


7도

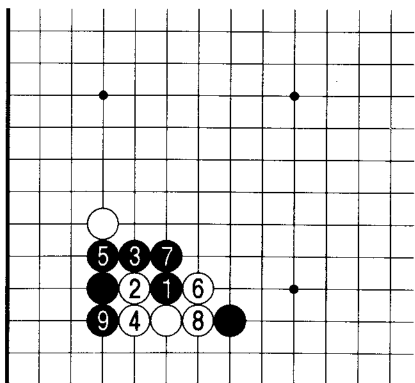
7도(백, 곤란)

백△ 때 흑은 단순히 1로 뻗는 것이 정수이다. 계속해서 백은 2로 잇는 정도인데 흑3으로 호구친 후 5에 내려서서 백이 곤란한 모습이다.


8도

8도(백, 불만)

흑1로 붙였을 때 곧장 3·三 침입하는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 막는 것이 좋은 수로 이하 흑9까지 두터움을 확립해서 충분하다. 장차 흑A로 젖혀 잇는 것도 흑으로선 선수활용으로 남아 있다.

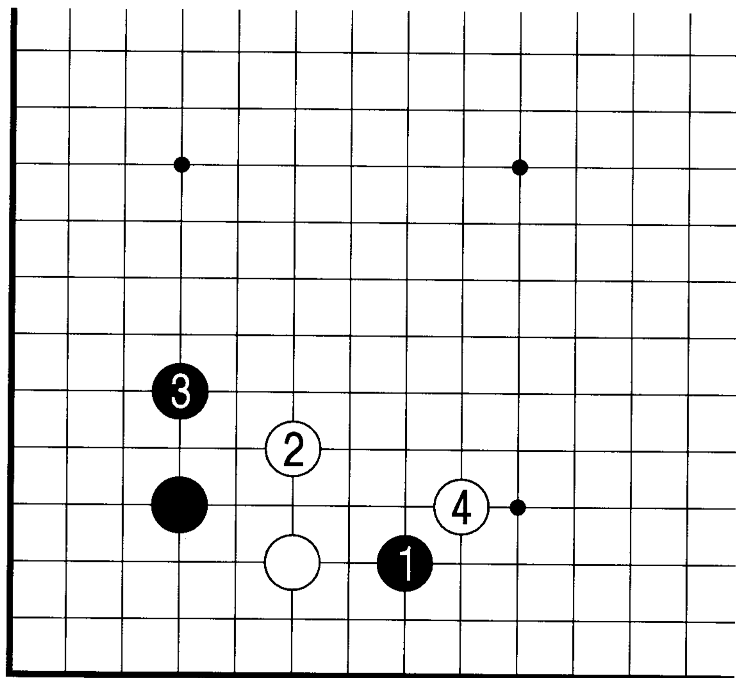

9도

9도(흑, 두텁다)

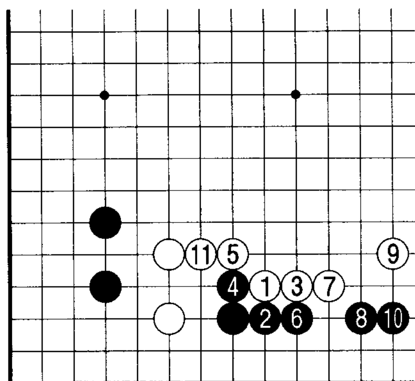
흑1로 붙였을 때 백2·4로 끼워 잇는 것은 좋지 않다. 흑은 5에 이은 후 이하 9까지 실리와 세력을 동시에 차지해서 대만족이다.

제 43 형

세력을 중시



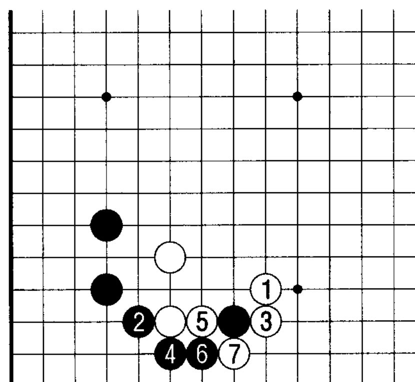
흑1로 협공했을 때 백2로 한칸 뛴 것은 흑3을 기다려 백4로 씌우겠다는 뜻이다. 백2·4는 세력 지향의 수인데 이후의 변화를 알아보기로 한다.



1도

1도(정석)

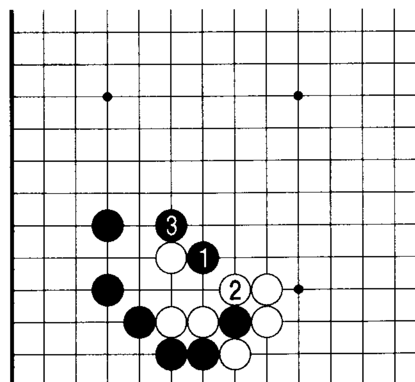
백1로 씌우면 흑은 2로 민 후 이하 10까지 실리를 차지하는 정도이다. 백으로선 중앙방면에 두터운 세력을 쌓아 전혀 불리할 것 없는 갈림이다.



2도

2도(정석)

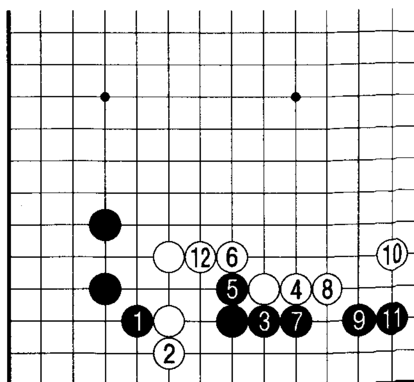
백1로 씌웠을 때 흑은 2로 마늘모 붙여 귀의 실리를 중시하는 수도 성립한다. 이하 백7까지가 기본 정석인데 세력과 실리의 갈림이다.



3도

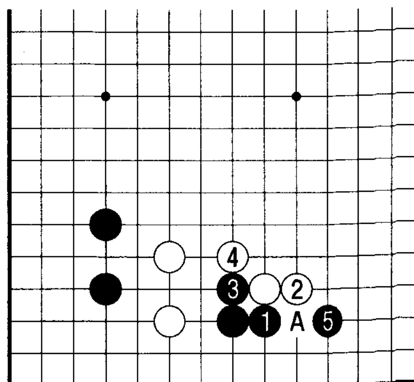
3도(흑의 활용수단)

전도 이후 흑에겐 1로 붙여 활용하는 수단이 남아 있다. 백2로 따낼 수밖에 없을 때 흑3으로 젖혀 백을 봉쇄할 수 있다. 그러나 흑은 후수가 되는 만큼 시기를 잘 선택해야 한다.


4도

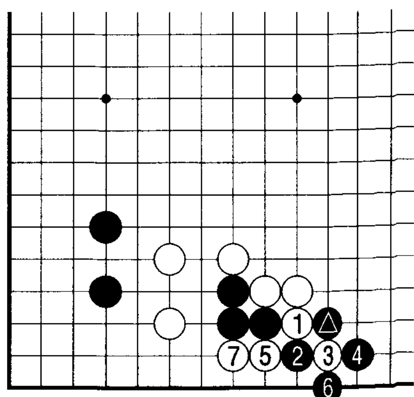
4도(흑의 활용)

흑1로 마늘모 붙였을 때 백2로 내려서는 것은 흑에게 활용당한 꼴이다. 흑3 이하 백12까지 기본 정석과 비교할 때 흑이 약간 유리하다.


5도

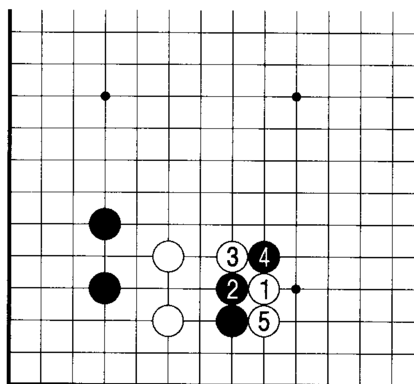
5도(흑의 약점)

정석 수순 중 흑1로 밀고 이하 백4까지 진행되었을 때 흑A로 한번 더 밀지 않고 곧장 흑5로 한칸 뛰는 것은 좋지 않다. 계속해서 ……


6도

6도(흑, 불만)

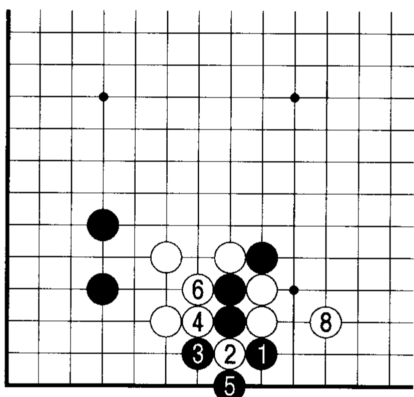
흑●의 한칸뜀에는 백1·3으로 나가 끊는 것이 좋은 수순이다. 흑은 4·6으로 잡을 수밖에 없는데 백7까지 흑 석점이 잡혀서는 손해가 크다.



7도

7도(무리한 절단)

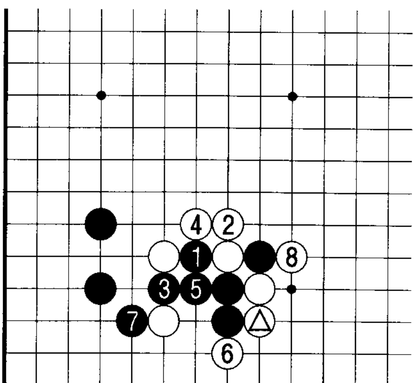
백1로 씌웠을 때 흑2·4로 절단하는 것은 특별한 경우가 아니면 대부분 악수가 될 가능성이 높다. 백은 강력히 5로 막는 것이 강수이다. 계속해서 ……



8도 ❼ … ②

8도(흑, 곤란)

전도에 계속해서 흑1로 젖힌다면 백2로 끊는 묘수가 준비되어 있다. 계속해서 흑3으로 단수친다면 백4 이하 흑7까지 선수한 후 백8로 한칸 뛰어 흑이 곤란한 모습이다.



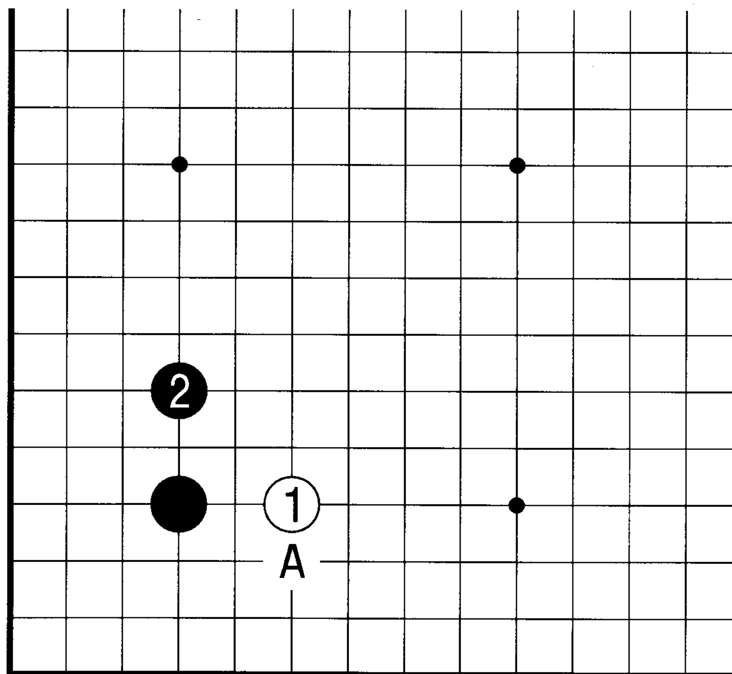
9도

9도(백, 충분)

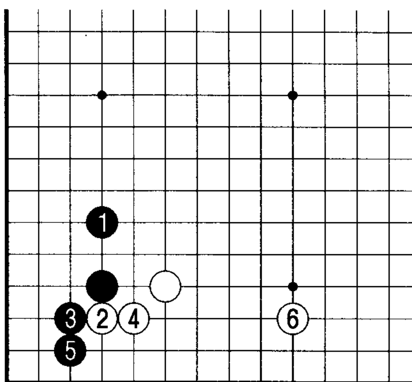
백◬로 막았을 때 흑1로 단수친 후 3으로 끼우면 전도와 같은 진행은 피할 수 있다. 그러나 백4로 단수친 후 이하 백8까지 처리하면 백이 우세한 것은 당연하다.

제 44 형

한칸 높은 걸침



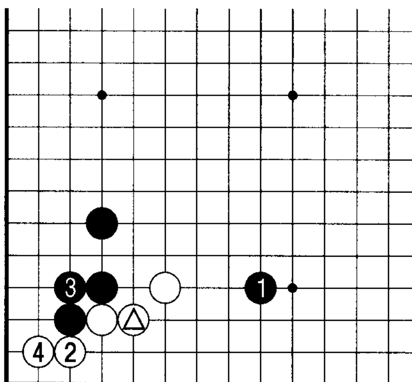
백1로 한칸 높은 걸침은 A의 걸침에 비해 실리에는 둔감하지만 세력을 중시하고자 할 때 유력한 수이다. 그럼 흑2로 받고 난 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

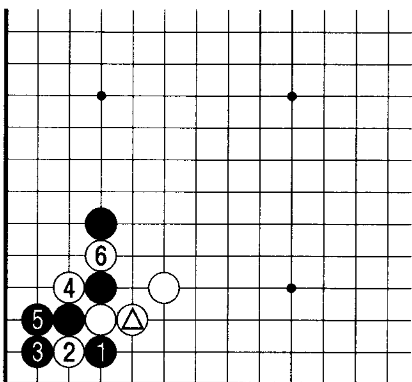
흑1로 한칸 뛰면 백2·4로 붙여 뻗는 것이 행마법이다. 이하 백6까지 피차 불만없는 기본 정석이다.



2도

2도(흑, 불만)

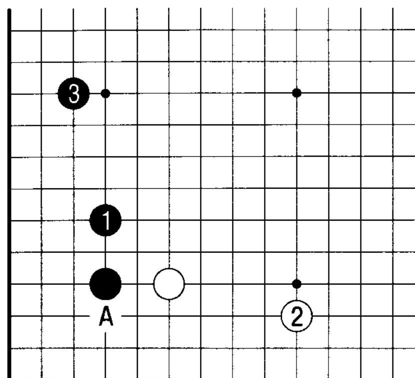
백◬로 뻗었을 때 전도의 진행을 피해 흑1로 협공하는 것은 득이 없는 수이다. 백2로 젖힌 후 4에 뻗으면 흑은 실리의 손실이 크다.



3도

3도(백, 만족)

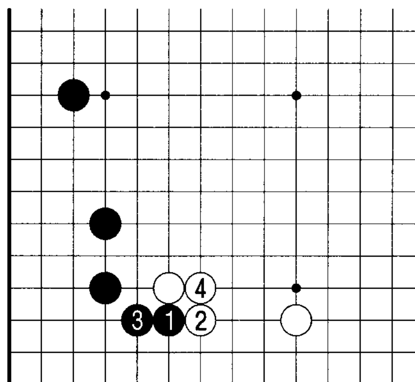
백◬ 때 흑1로 젖히는 수 역시 좋지 않다. 이때는 백2로 끊는 것이 좋은 수로 흑3을 기다려 백4·6으로 단수치면 흑이 망한 모습이다.



4도

4도(정석)

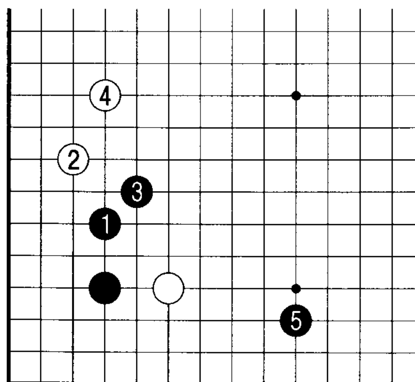
흑1로 한칸 뛰었을 때 백은 A의 붙임을 보류하고 곧장 2로 전개하는 수도 성립한다. 흑3으로 전개하기까지 이 역시 기본 정석이다.



5도

5도(흑의 선수)

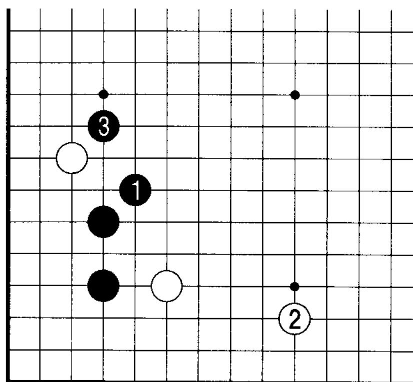
전도 이후 흑은 기회를 봐서 1로 붙이는 것이 실리를 넓히는 수이다. 백2로 젖힌다면 흑3으로 뻗어 선수로 이득을 취할 수 있다.



6도

6도(적극적인 수단)

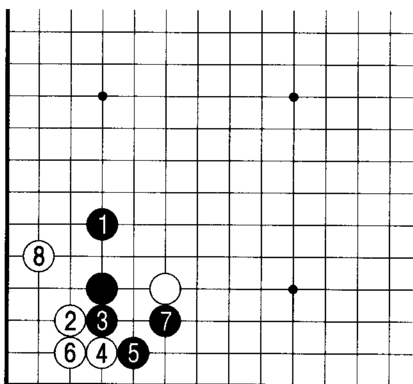
흑1로 한칸 뛰었을 때 백은 급격하게 2로 다가서는 수도 고려할 수 있다. 그러나 흑3으로 마늘모한 후 5에 협공하면 백으로선 불리한 싸움을 각오해야 한다.



7도

7도(흑, 충분)

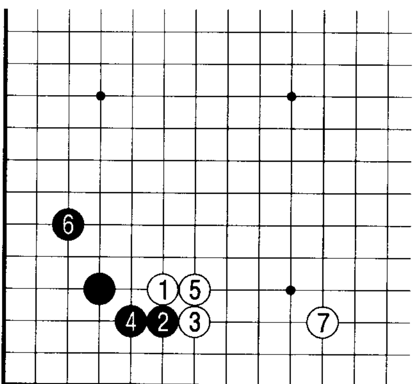
흑1로 마늘모했을 때 백2로 전개한 것은 전도의 진행을 피한 것이다. 그러나 흑3으로 씌워 가면 이 역시 흑이 유리한 갈림이다.



8도

8도(흑, 두터움)

흑1로 한칸 뛰었을 때 곧장 백2로 3·三 침입하는 것은 특별한 경우가 아니면 대부분 좋지 않다. 흑3 이하 백8까지가 예상되는 진행인데 흑이 두터운 모습이다.



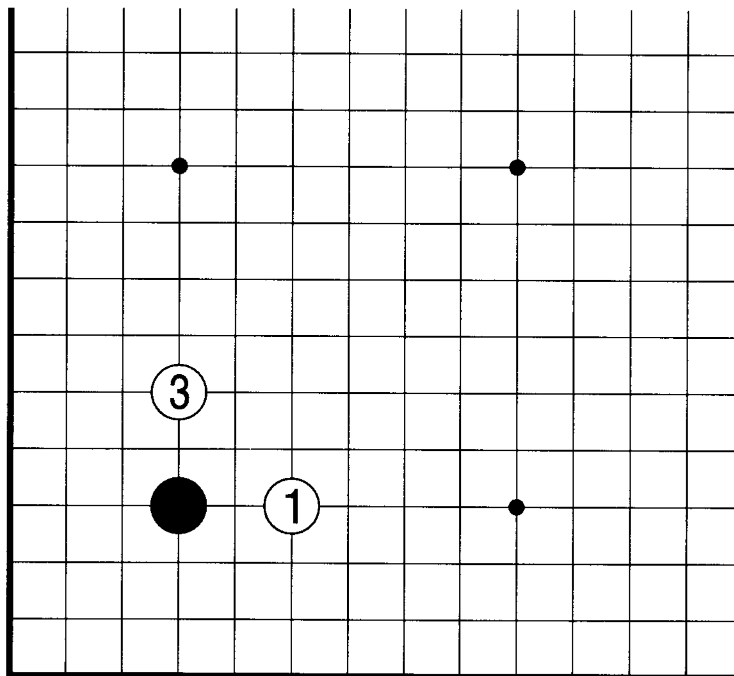
9도

9도(백, 충분)

백1 때 곧장 흑2로 붙이는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 젖힌 후 이하 7까지 이립삼전의 좋은 모양을 만들어서 전혀 불리할 것이 없는 모습이다.

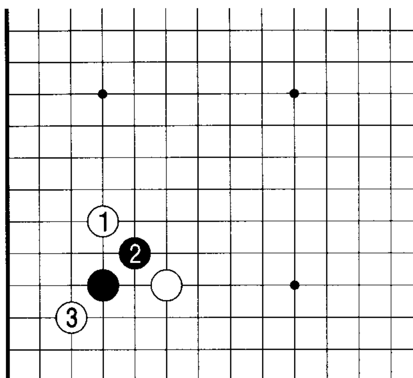
제 45 형

양걸침



❷ … 손뺌

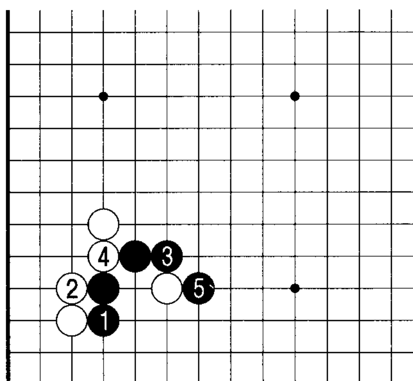
백1로 높게 걸치면 흑은 특별한 경우가 아니면 단순하게 받아 두는 것이 좋다. 흑2로 다른 큰 곳에 선행하는 것은 백3의 양걸침이 너무 빛나기 때문이다. 그럼 백3 이후의 진행을 알아보도록 한다.



1도

1도(마늘모 진출)

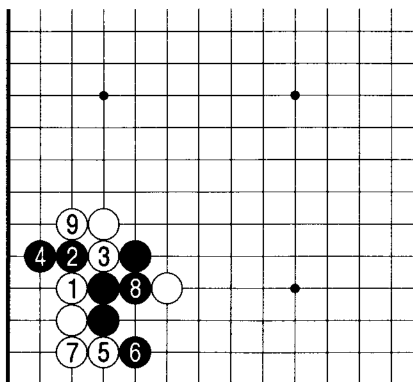
백1로 양걸치면 흑은 2로 마늘모해서 중앙으로 진출하는 정도이다. 계속해서 백은 3으로 3·三 침입해서 귀의 실리를 차지하는 것이 요령이다. 계속해서 ……



2도

2도(정석)

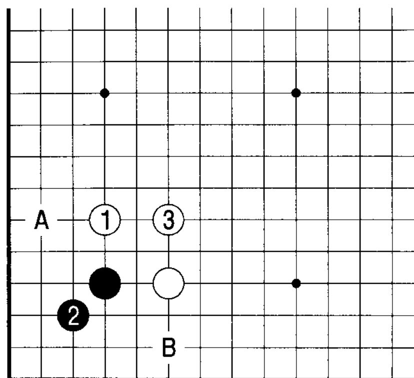
백이 3·三 침입하면 흑은 1로 막는 것이 보통이다. 계속해서 흑3으로 막고 백4, 흑5까지가 기본 정석이다. 이 형태는 부분적으로 백이 유리하다.



3도

3도(흑, 곤란)

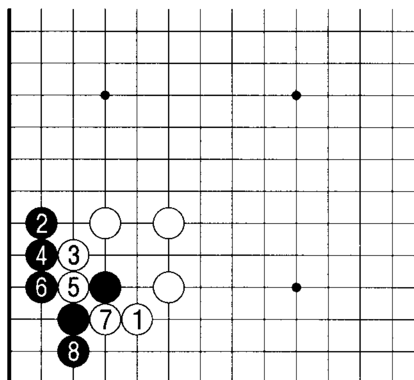
백1로 연결을 모색했을 때 흑2로 젖혀 반발하는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 끊은 후 흑4 때 백5·7로 젖혀 잇는 것이 좋은 수순이다. 흑8을 기다려 백9로 수를 조이면 흑이 곤란한 모습이다.



4도

4도(안정에 주력)

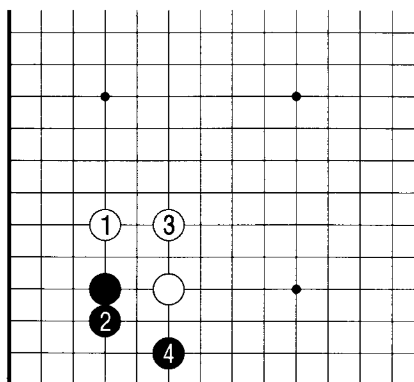
백1로 협공했을 때 흑2로 마늘모하는 수는 안정에 주력한 것이다. 백은 3으로 한칸 뛰어 봉쇄하게 되는데 흑으로선 A와 B를 맞보기로 하고 있다.



5도

5도(백, 두터움)

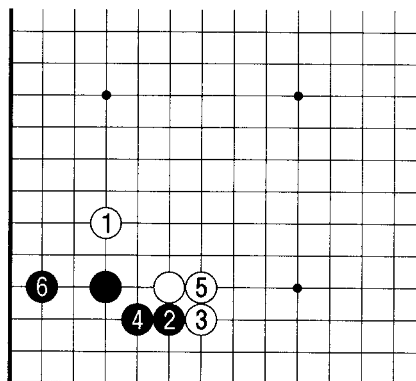
전도 이후 백은 1로 마늘모해서 흑을 공략하는 것이 좋다. 흑은 2에 두어 변으로의 진출을 모색하게 되는데 이하 흑8까지 백이 두터운 모습이다.



6도

6도(또 다른 수단)

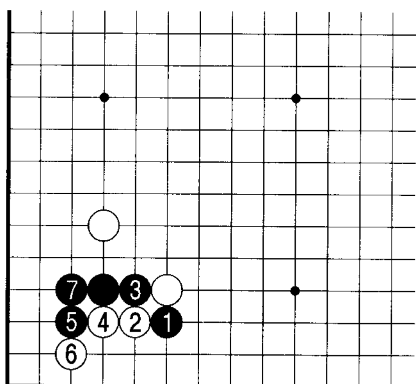
백1 때 흑은 2로 내려서서 안정을 도모하는 수도 성립한다. 백3이라면 흑4로 날일자해서 안정이 가능하다.



7도

7도(흑의 변화)

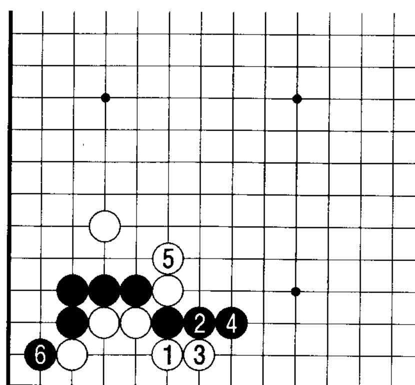
백1 때 흑은 2로 붙여 안정하는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 젖힌 후 5에 잇는다면 흑6으로 한칸 뛰어 귀를 지키는 것이 요령이다.



8도

8도(백의 반발)

흑1로 붙였을 때 전도의 진행을 피해 백2로 젖혀 반발하는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 젖힌 후 백4 때 흑5·7로 젖혀 잇는 것이 형태상의 급소이다. 계속해서 ……



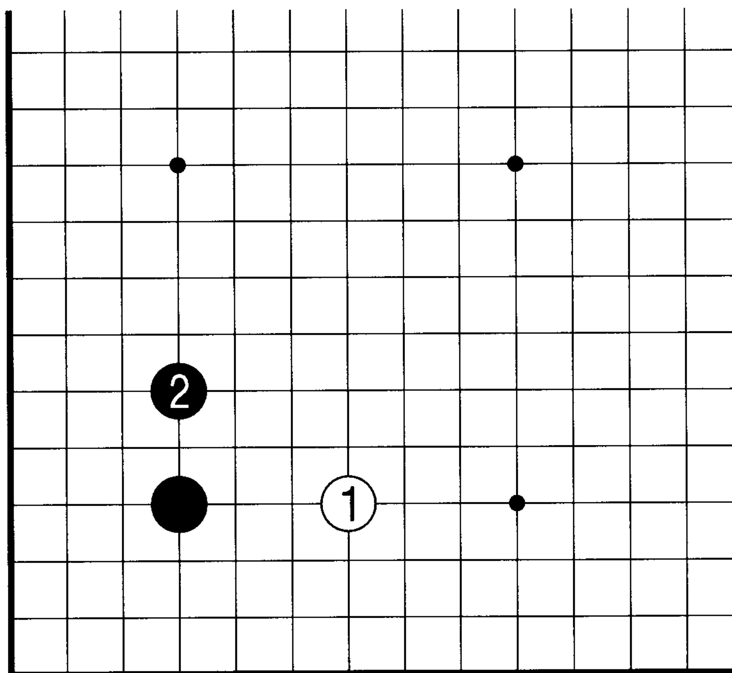
9도

9도(백, 불만)

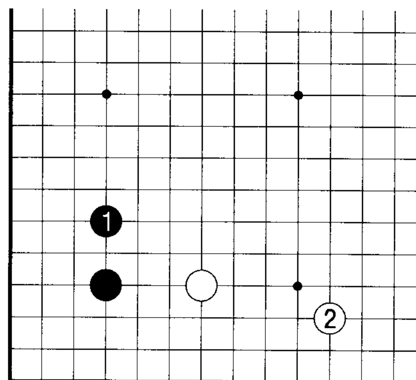
전도에 계속해서 백은 1로 단수친 후 이하 5까지 처리하는 정도인데 흑6으로 젖히는 수가 호점이 되어 백이 불리한 결말이다.

제 46 형

두칸 높은 걸침



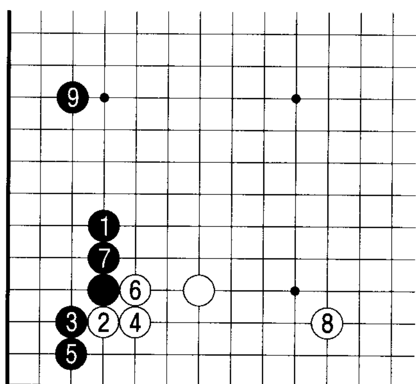
백1의 두칸 높은 걸침은 귀에 대한 영향력은 적지만 변을 중시하겠다는 뜻이다. 그럼 흑2로 받고 난 이후의 처리법에 대해 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

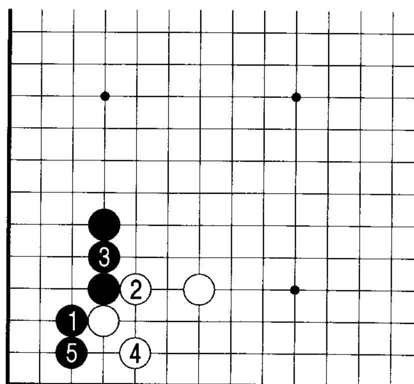
흑1로 받으면 백은 단순하게 2로 전개하는 것이 기본 정석이다. 백은 귀보다는 변을 중시하고 있다.



2도

2도(백의 활용)

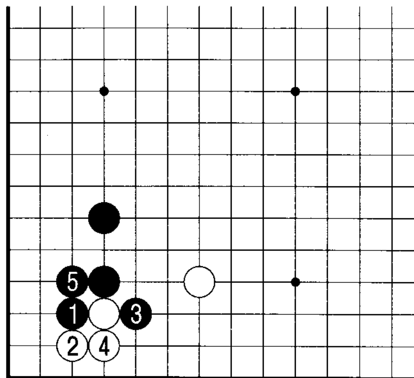
흑1로 한칸 뛰었을 때 백은 2로 붙여 활용하는 수도 성립한다. 계속해서 흑3으로 젖힌 후 이하 흑9까지가 예상되는 진행인데 쌍방 불만없는 갈림이다.



3도

3도(변화)

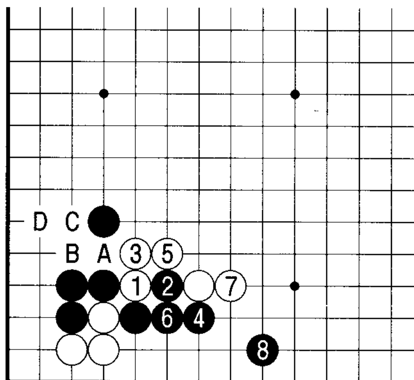
전도의 수순 중 흑1로 젖혔을 때 백은 곧장 2로 되젖히는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 받는다면 백4로 호구치는 것이 요령으로 흑5까지 형태가 일단락된 모습이다.



4도

4도(실리를 중시)

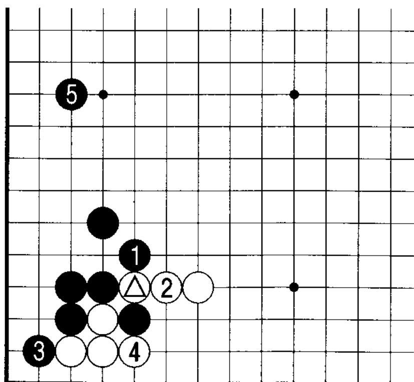
흑1로 젖혔을 때 백2로 되젖힌 것은 귀의 실리를 중시한 수법이다. 계속해서 흑은 3으로 단수친 후 5에 잇는 것이 좋은 수순으로 백을 조그맣게 살려주어도 충분하다는 계산이다.



5도

5도(백, 곤란)

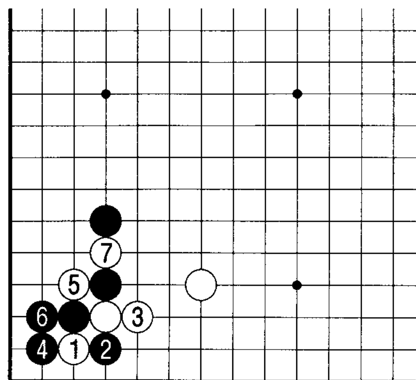
전도에 계속해서 백이 6의 곳에 붙여 넘어가지 않고 1로 끊는 것은 무리수이다. 흑은 2로 단수친 후 이하 8까지 안정을 도모하는 것이 좋다. 계속해서 백A로 끊는 것은 흑B, 백C, 흑D로 백이 안된다.



6도

6도(흑의 간명책)

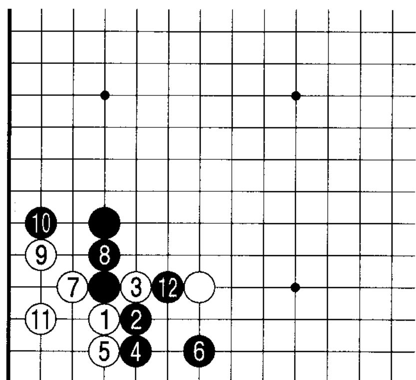
백△로 끊었을 때 간명하게 처리하고 싶다면 흑은 1로 단수치는 정도이다. 그러나 이하 흑5까지의 진행을 예상할 때 흑이 약간 당한 모습이다.



7도

7도(흑, 망함)

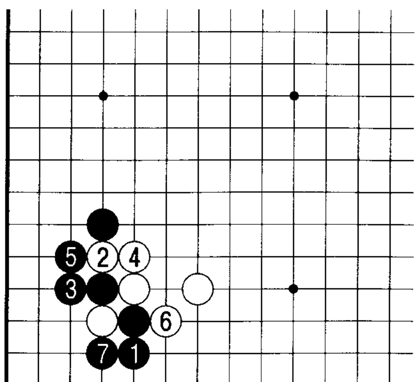
백1 때 흑2·4로 단수쳐서 백 한점을 잡는 것은 매우 좋지 않다. 이하 백7까지의 진행이면 흑은 얻은 것보다 잃은 것이 많은 모습이다.



8도

8도(흑, 두터움)

백1로 붙였을 때 흑2로 젖힌 것은 최강수이다. 계속해서 백은 3으로 끊게 되는데 흑4로 내려선 수가 흑2와 연관된 호착. 이하 흑12까지가 예상되는 진행인데 흑이 두텁다.



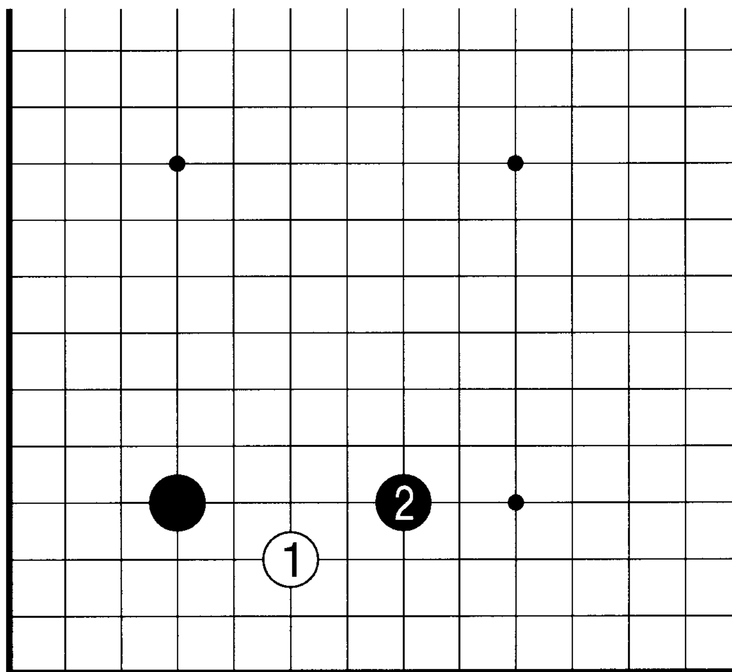
9도

9도(흑, 충분)

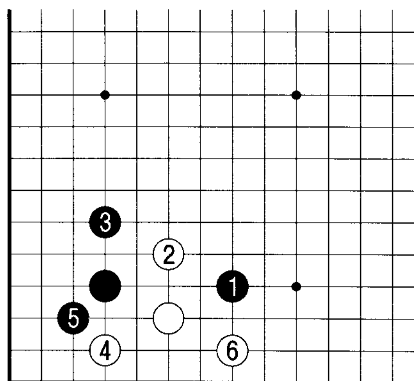
흑1 때 백2로 단수친 후 4에 이은 것은 외세를 중시하는 수순이다. 계속해서 흑5로 막고 백6, 흑7까지가 예상되는 진행인데 부분적으로 볼 때 흑의 실리가 돋보인다.

제 47 형

한칸 높은 협공

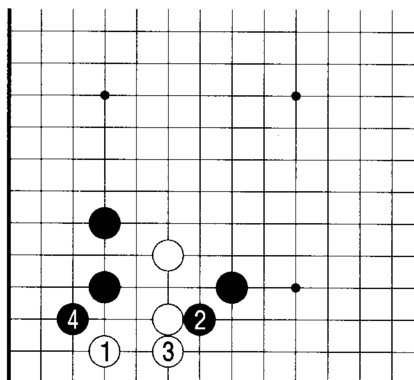


백1로 걸쳤을 때 흑2로 한칸 높게 협공한 것은 백에게 여유를 주지 않겠다는 뜻이다. 그럼 흑2로 협공한 이후의 변화에 대해 살펴보기로 한다.


1도

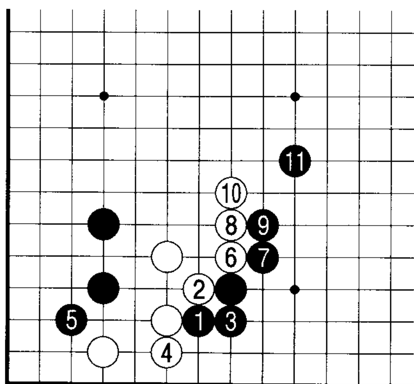
1도(정석)

흑1로 협공하면 백2로 한칸 뛰어 나가는 수는 거의 절대점이다. 계속해서 흑3으로 받고 백4 이하 6까지가 기본 정석이다. 백으로선 재빨리 안정했다는 것이 장점이다.


2도

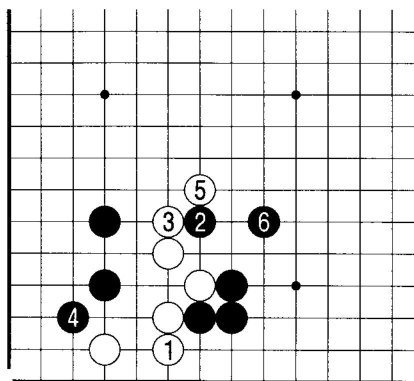
2도(책략적인 붙임)

백1로 날일자했을 때 흑2로 마늘모 붙이는 수가 책략적인 착점이다. 계속해서 백3으로 내려선다면 흑4로 지켜서 이 결과는 백이 당한 모습이다.


3도

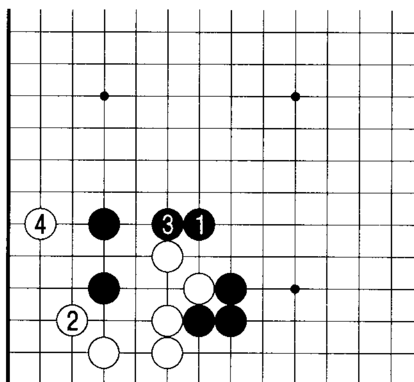
3도(정석)

흑1로 붙이면 백은 2로 호구친 후 4에 내려서는 것이 수순이다. 계속해서 흑3으로 잇고 백4 이하 흑11까지가 기본 정석이다.


4도

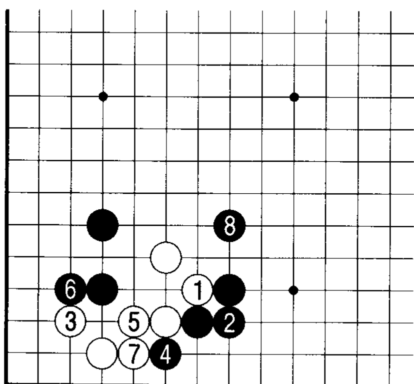
4도(중앙을 중시)

전도의 수순 중 백1로 내려섰을 때 흑2로 씌운 것은 중앙을 중시한 것이다. 계속해서 백3으로 받아 준다면 흑4로 지킨 다음 백5, 흑6으로 처리해서 흑이 좋다.


5도

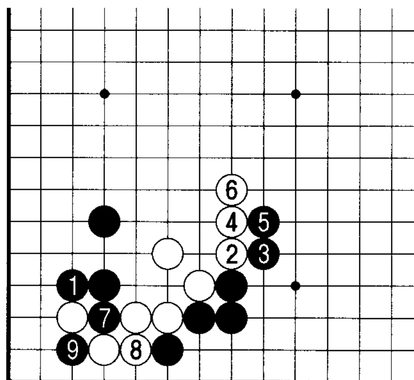
5도(당연한 반발)

흑1로 씌우면 백은 2로 마늘모해서 반발할 곳이다. 계속해서 흑3으로 봉쇄하고 백4로 눈목자하기까지 쌍방 호각의 갈림이다.


6도

6도(백, 당함)

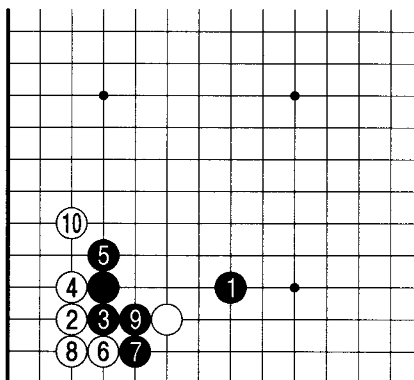
백1, 흑2 때 백3으로 귀를 중시하는 것은 약간 의문이다. 흑은 4로 젖히는 것이 통렬한 맥점으로 백5 이하 흑8까지 흑 모양이 활발하다.



7도

7도(흑, 충분)

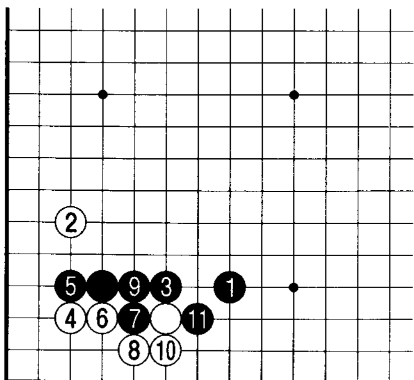
전도의 수순 중 흑1로 막았을 때 백2로 호구친다면 흑3 이하 백6까지 선수한 후 흑7로 찝는 것이 수순이다. 백8, 흑9까지 흑으로선 충분한 결말이다.



8도

8도(흑, 두터움)

흑1로 협공했을 때 백2로 3·三 침입하는 것은 좋지 않다. 계속해서 흑3으로 막고 이하 백10까지가 기본형인데 흑이 두터운 모습이다.



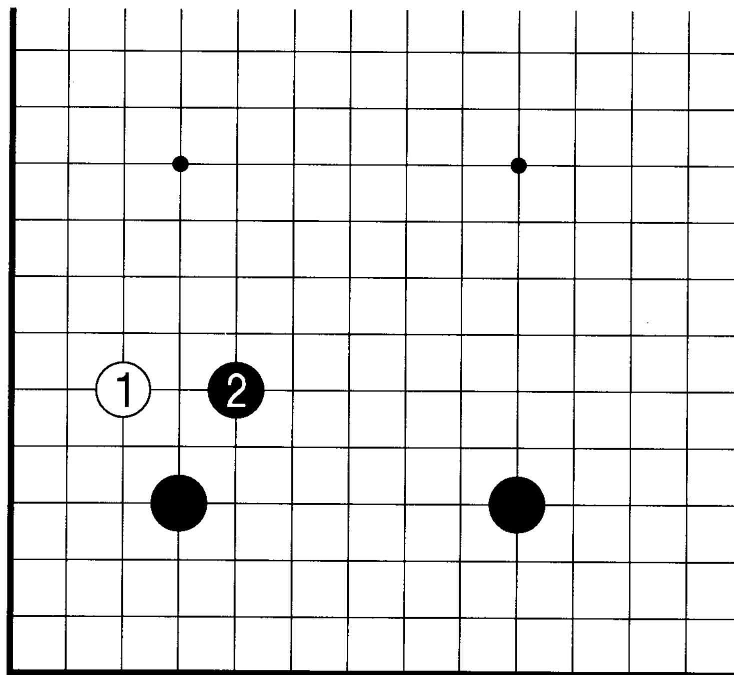
9도

9도(흑, 충분)

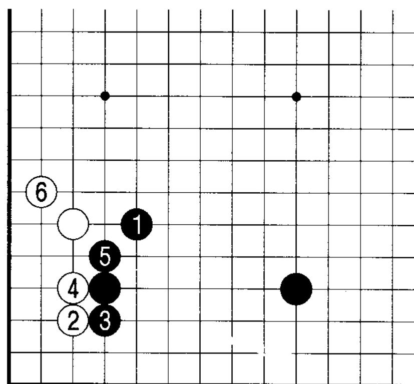
흑1로 협공했을 때 백2로 양걸침한다면 흑3으로 붙이는 것이 좋다. 계속해서 백4로 3·三 침입하고 이하 흑11까지가 예상되는 진행인데 흑이 두텁다. 수순 중 흑11로는 왼쪽 백 한점을 공격하는 수도 가능하다.

제 48 형

극단적인 세력중시



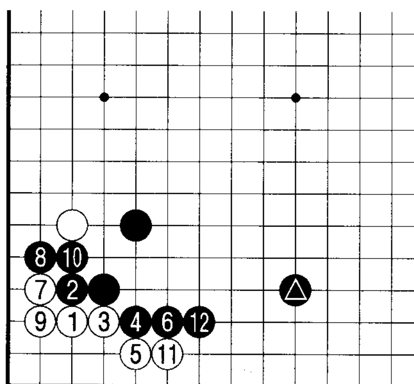
백1로 걸쳤을 때 흑2로 날일자해서 씌운 것은 극단적인 세력지향의 수이다. 그럼 흑2로 씌운 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

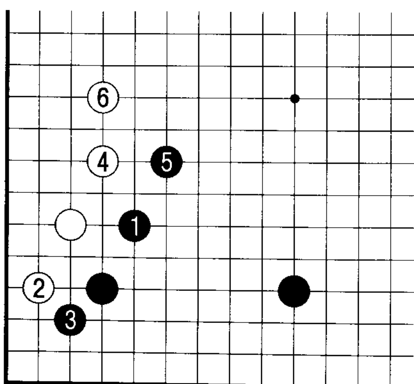
흑1로 씌우면 백2로 3·三 침입하는 것이 가장 알기 쉽다. 계속해서 흑3으로 막고 이하 백6까지가 기본 정석이다. 전형적인 세력대 실리의 갈림이다.



2도

2도(흑, 불만)

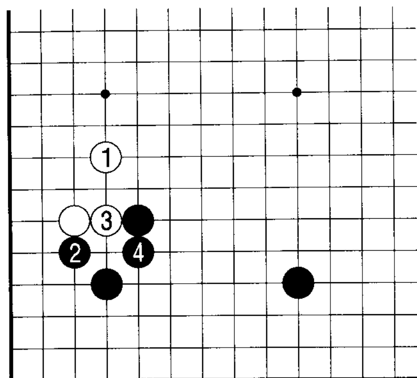
백1로 3·三 침입했을 때 흑2로 막는 것은 의문이다. 백은 3으로 민 후 이하 흑12까지 실리를 차지하는 것이 요령이다. 이 형태는 흑△ 한점이 이상한 곳에 위치하고 있는 모습이라 흑이 좋지 않다.



3도

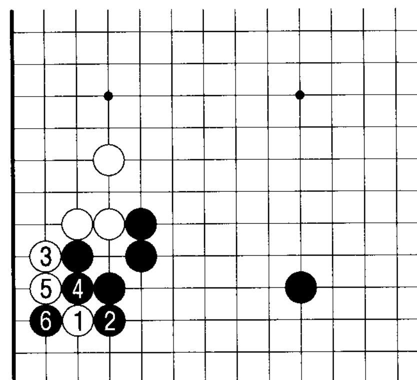
3도(좌변을 중시)

흑1 때 백2로 날일자한 후 4에 받은 것은 좌변을 중시하고자 할 때 유력한 수단이다. 계속해서 흑5로 날일자하고 백6으로 받기까지 흑백 불만없는 모습이다.


4도

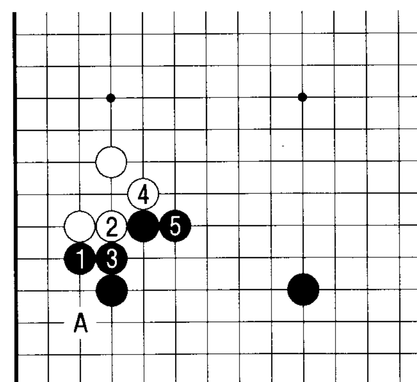
4도(흑의 활용)

백은 전도처럼 두지 않고 곧장 1로 날일자하는 수도 고려할 수 있다. 이때는 흑2로 마늘모 붙인 후 4에 뻗는 것이 수순이다. 계속해서 ……


5도

5도(귀의 약점)

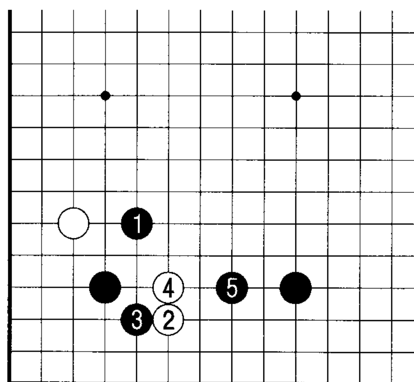
전도 이후 백은 기회를 봐서 1로 3·三 침입하는 것이 노림이다. 계속해서 흑4로 막고 백5, 흑6까지가 예상되는 진행이다.



6도

6도(흑의 일책)

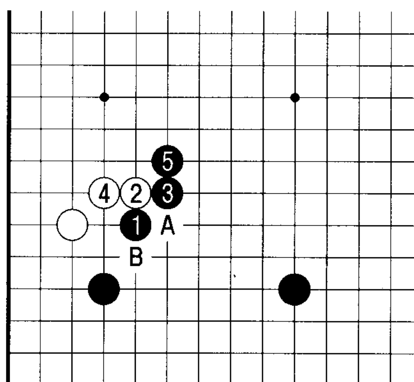
흑1, 백2 때 흑은 A의 약점을 완화시키기 위해 3으로 치받는 수도 일책이다. 백4로 호구치는 모양이 좋지만 흑도 5로 뻗어 충분히 둘 수 있는 모습이다.



7도

7도(백, 옹색)

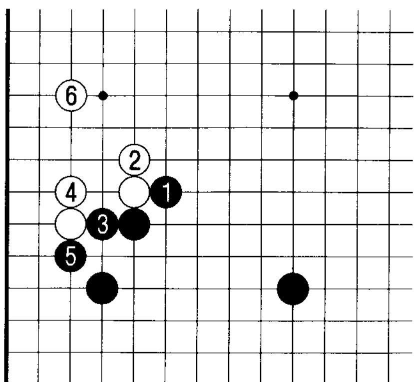
흑1로 날일자했을 때 백2로 양걸침하는 것은 특별한 경우가 아니면 좋지 않다. 흑은 3으로 마늘모 붙인 후 백4, 흑5까지 공격적인 자세를 취하는 것이 좋은 수순으로 백 모양이 옹색하다.



8도

8도(의문의 붙임)

흑1 때 백2로 붙이는 수 역시 찬성할 수 없다. 흑은 3으로 젖힌 후 5에 뻗는 것이 힘차다. 이하 백A로 끊는다면 흑B로 뻗어서 충분한 싸움이다.



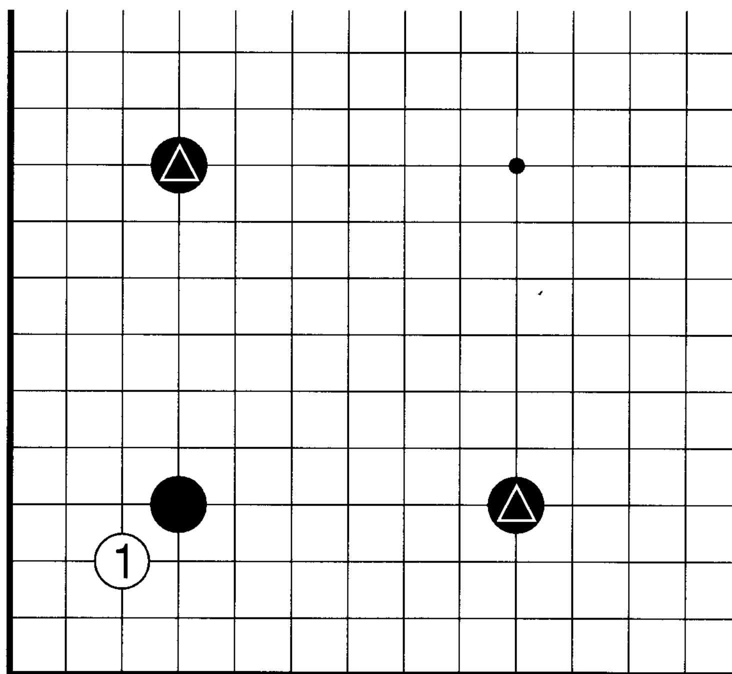
9도

9도(흑, 충분)

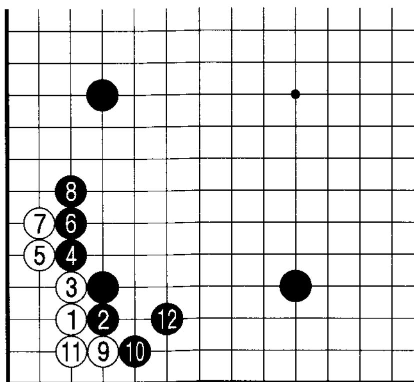
흑1로 젖혔을 때 백2로 뻗는다면 흑3으로 치받은 후 5에 호구치는 것이 좋은 수순이다. 전체적으로 흑 모양이 활발하다.

제 49 형

3·三 침입

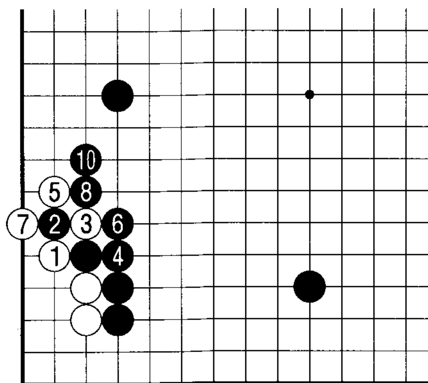


백1로 3·三 침입하는 수는 흑▲처럼 양쪽으로 전개된 모양에서의 상용수법이다. 그럼 백1로 3·三 침입한 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

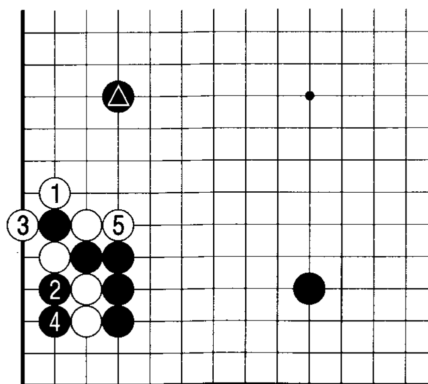
1도(정석)

백1로 3·三 침입하면 흑은 어느쪽으론가 막는 한수이다. 흑2로 막는다면 백3으로 민 후 이하 흑12까지 세력대 실리의 갈림이 된다.


2도 ⑨…❷

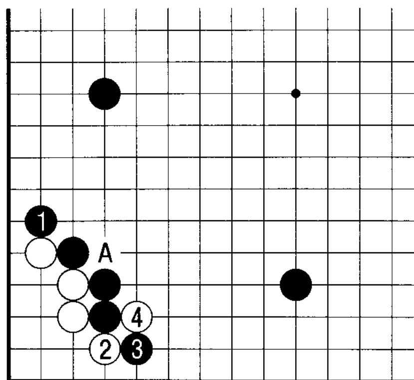
2도(흑, 만족)

백1 때 흑2로 이단젖히는 변화이다. 이때 백3·5로 단수쳐서 흑 한점을 잡는 것은 의문이다. 흑은 6으로 단수친 후 이하 10까지 세력을 쌓는 것이 좋은 수순으로 전도보다 흑이 두텁다.


3도

3도(흑, 불만)

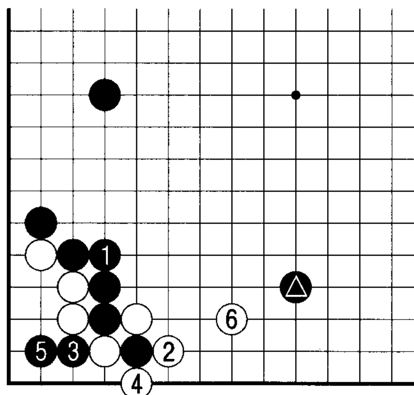
백1로 단수쳤을 때 흑이 전도처럼 처리하지 않고 2·4로 단수쳐서 실리를 탐하는 것은 좋지 않다. 백5로 밀어 올리면 흑●한점이 고립되는 만큼 이 결과는 백이 좋다.



4도

4도(상용의 젖혀 끊음)

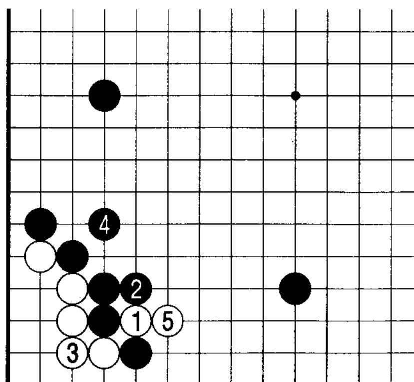
흑1로 이단젖혔을 때 백은 2로 젖히는 것이 좋은 수이다 계속해서 흑3으로 막는다면 백4로 끊는 것이 수순이다. 이후 백은 A의 양단수를 노리고 있다.



5도

5도(백, 충분)

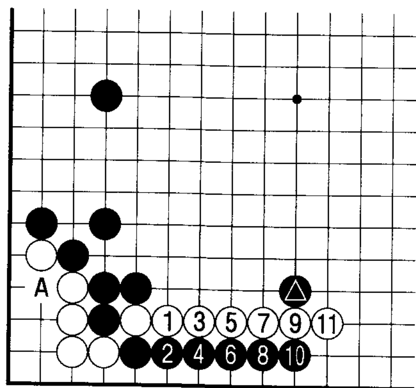
전도 이후 흑은 1로 잇는 정도인데 백2로 단수친 후 이하 백6까지 하변에서 터를 잡아 충분한 모습이다. 흑▲ 한점이 무력화되었다는 것이 흑의 불만이다.



6도

6도(최강의 버팀)

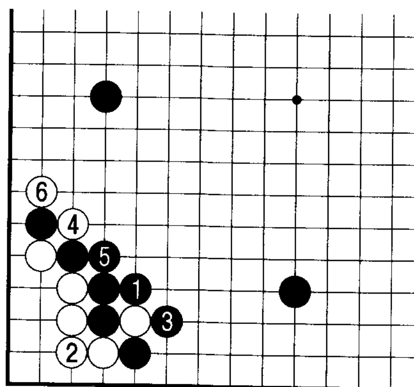
백1 때 흑2로 단수친 후 백3, 흑4로 처리하는 것이 최강의 버팀이다. 그러나 백도 5로 뻗어 움직이는 수가 성립해서 만만치가 않다. 계속해서 ……



7도

7도(백, 두터움)

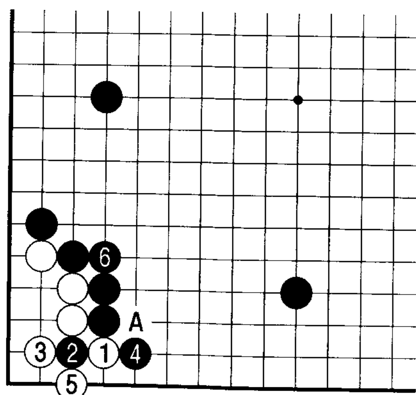
백1로 뻗으면 흑은 2로 민 후 이하 10까지 실리를 차지하는 정도이다. 그러나 백으로선 이하 11까지 흑▲ 한점을 무력화시키며 두터움을 차지해서 충분하다. 이후 흑은 A로 단수쳐서 귀를 잡는 정도이다.



8도

8도(백, 만족)

흑1로 단수치고 백2로 이엇을 때 흑3으로 따낸다면 전도와 같은 진행은 피할 수 있다. 그러나 백4·6으로 단수치면 흑의 손실이 크다.



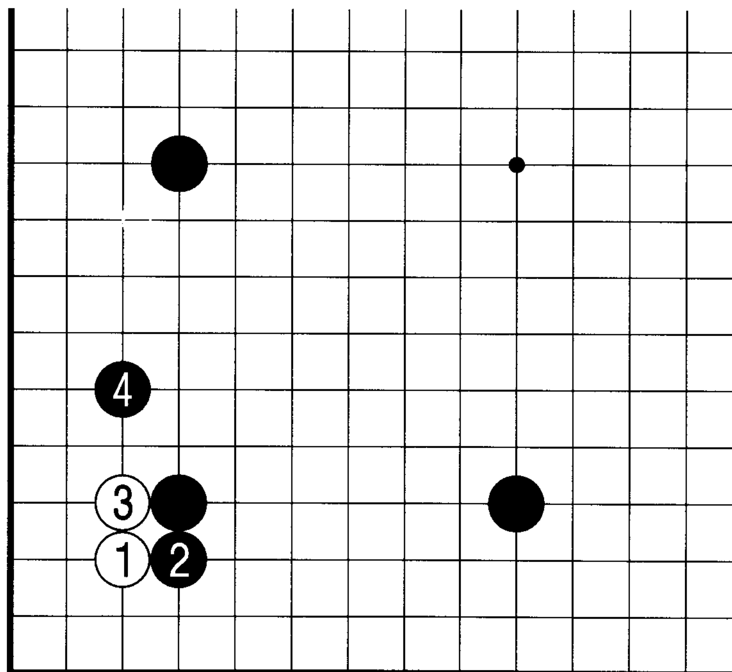
9도

9도(정석)

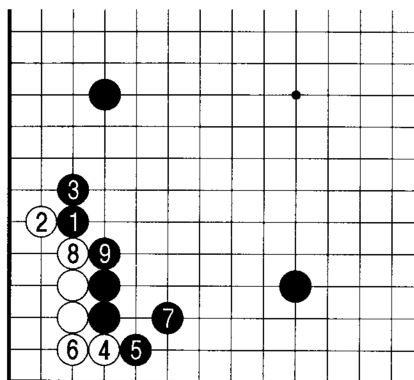
백1로 젖혔을 때 흑은 2로 끊는 것이 수순이다. 백은 3·5로 단수쳐서 한점을 잡게 되는데 흑4·6으로 외곽을 봉쇄하는 것이 요령이다 이후 백은 A의 약점을 노리게 된다.

제 50 형

날일자 씌움



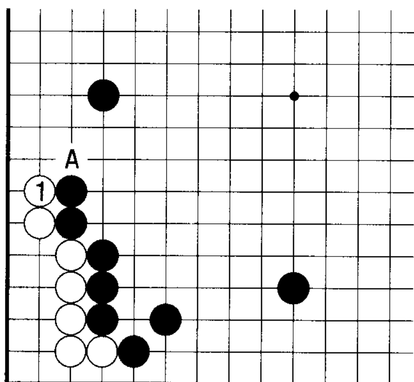
백1로 3·三 침입하고 흑2, 백3 때 흑4로 날일자해서 씌우는 수가 최근에 와서 개발된 수법이다. 그럼 흑4로 날일자한 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

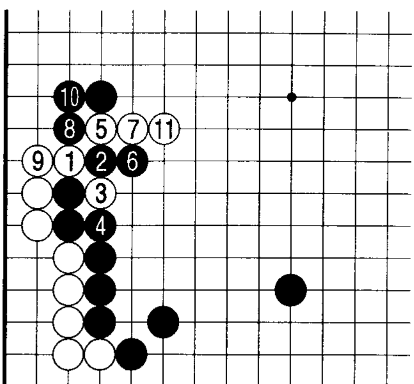
흑1로 날일자하면 백2로 붙이는 것이 수순이다. 계속해서 흑3으로 뻗고 백4 이하 흑7까지가 기본 정석이다.



2도

2도(30집)

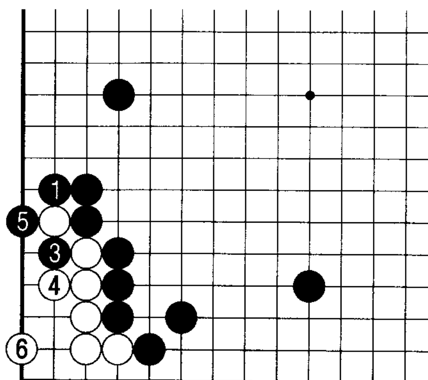
전도에 계속해서 백은 기회를 봐서 1로 미는 것이 30여집에 이르는 큰 곳이다. 계속해서 흑이 A에 받아준다면 백은 선수로 이득을 본 결과이다.



3도

3도(백의 노림)

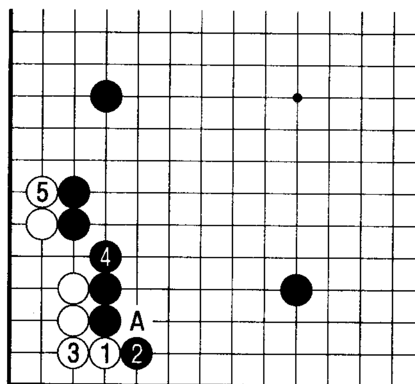
전도 이후 흑이 손을 뺀다면 백1로 젖히는 것이 백의 노림이다. 계속해서 흑2로 젖힌다면 백3으로 끊은 다음 이하 11까지 전투형태로 유도하는 것이 행마의 요령이다.



4도 ② ··· 손뺌

4도(두터운 막음)

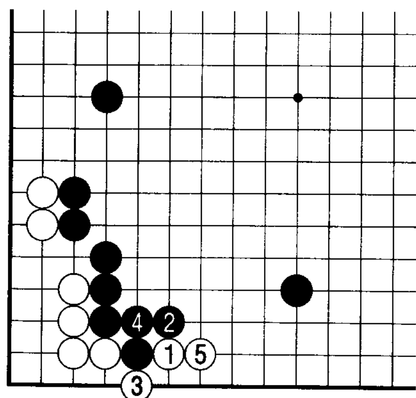
반대로 흑이 둔다면 1로 막는 것이 두터운 수가 된다. 계속해서 백은 손을 빼서 다른 큰 곳에 선행하게 되는데 흑은 3·5로 끊어 잡는 것이 선수가 된다.



5도

5도(발빠른 전환)

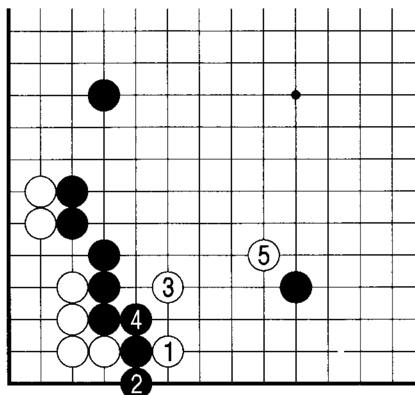
백1·3으로 젖혀 이엇을 때 흑은 손을 빼고 싶다면 4에 뻗는 것이 좋다. 계속해서 백은 5에 밀어서 A의 약점을 노리는 것이 수순이다.



6도

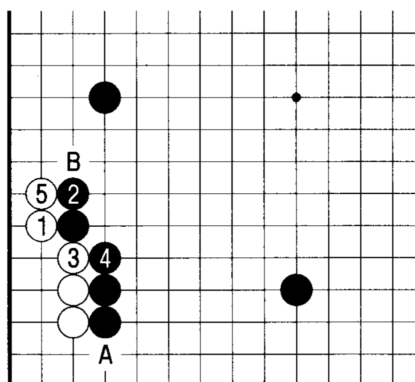
6도(흑의 약점)

전도 이후 백은 기회를 봐서 1로 붙이는 수가 노림이다. 계속해서 흑2로 받는다면 백3으로 단수친 후 5에 뻗어 흑집을 쉽게 깨뜨릴 수 있다.


7도

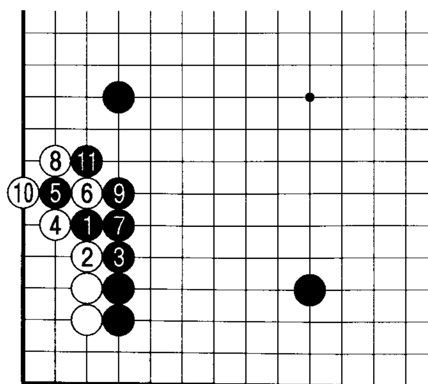
7도(백, 충분)

백1로 껴붙였을 때 흑2로 내려선다면 백3으로 한칸 뛰는 것이 행마법이다. 흑4로 이을 수밖에 없을 때 백5로 어깨짚어 수습하면 백으로선 충분한 결말이다.


8도

8도(백의 노림)

백1로 붙이고 흑2로 뻗었을 때 백A에 젖힌 수로는 백3으로 치받은 후 5에 미는 수도 성립한다. 백3·5는 B로 젖히는 것을 노리고 있다.


9도

9도(백, 불만)

흑1로 날일자했을 때 백2로 치받은 후 4에 젖히는 것은 좋지 않다. 이때는 흑5로 되젖히는 것이 맥점으로 이하 흑11까지 두터움을 확립해서 흑이 좋다.